
PC Games
Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de
07/08 | € 5,30
07/2008
Titelstory: World of Warcraft: Wrath of the Lich King | Vorschau: Sacred 2 • Drakensang • Dawn of War 2
DVD
VOLLVERSION
STAR WOLVES
Spellforce im All: Spaciges Rollen-Strategiespiel
+ TRACKMANIA NATIONS FOREVER
75 MINUTEN VIDEOS
Alone in the Dark • Turok
UEFA 2008 • Age of Conan
EM-GUIDE 2008
FUSSBALL-EM 2008
EM-Extraheft zum Rausnehmen
Gewinnspiel: Gordon Freeman in Lebensgröße
• Video auf DVD
• Große Karte von Nordend
World of Warcraft
WRATH OF THE LICH KING
Eiskalt ausprobiert: Wir spielten die neuen Instanzen!
GTA 4
100 Dinge, die Sie über dieses Spiel (ziemlich sicher) noch nicht wissen
DAWN OF WAR 2
Das nächste Strategie-Meisterwerk der Macher von Company of Heroes
RENNSPIELE
Endlich im Test: Race Driver Grid
Vorschau: Burnout, Flatout, Pure
ROLLENSPIELE
Auf 20 Seiten: Alles von Drakensang bis Sacred 2
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
07/08 | € 5,30
4 191278 205306 07
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Ihre Stimme zählt!

DIENSTAG | 29. April 2008

Seit heute ist Grand Theft Auto 4 im Laden – zunächst für Xbox 360 und Playstation 3. PC-Besitzer werden sich noch einige Monate gedulden müssen. Wer es vor Vorfreude kaum aushält, sollte einen Blick auf unser großes Special ab Seite 42 werfen.

DONNERSTAG | 1. Mai 2008

Es gibt nichts, was sich im Internet nicht bewerten ließe – Hotels, Bücher, Restaurants, Haustiere, ja sogar Lehrer. Heute startet der Betatest für www.gamesvote.de – ein neuartiges Bewertungsportal für PC- und Konsolenspiele, das von PC Games mitentwickelt wurde. In weniger als 20 Sekunden ist ein Voting abgegeben - Spiel suchen, Schieberegler justieren, fertig. Wer möchte, kann ausführliche Kommentare zu Grafik oder Steuerung abgeben. Oder etwa einen großartigen Soundtrack per „Achievement" belohnen. Oder lange Ladezeiten anprangern. Wir freuen uns auf Ihre fachkundige Meinung – Ihre Stimme zählt!

DONNERSTAG | 8. Mai 2008

Aufmerksame Leser werden den üppigen USK-Sticker auf der Titelseite bereits entdeckt haben. Wir „üben" schon mal für das neue Jugendschutzgesetz, das am heutigen Tag im Bundestag beschlossen wurde und im Sommer in Kraft tritt. Unter anderem müssen die Altersfreigaben auf Spielen, Filmen und Magazinen größer abgebildet werden – mindestens 1.200 Quadratmillimeter, so will es die Vorschrift. Dadurch soll sichergestellt werden, dass keine bösen Shooter den Weg in deutsche Kinderzimmer finden. Nach dieser Logik werden demnächst vermutlich Geschwindigkeitsschilder mit zwei Metern Durchmesser an Deutschlands Autobahnen aufgestellt – und schon wird nicht mehr gerast ...

MONTAG | 12. Mai 2008

Noch heißt der weltgrößte Spielehersteller Electronic Arts (wird voraussichtlich noch in diesem Jahr von Activision-Blizzard abgelöst). Gerade in Internet-Foren schlägt dem Spieleriesen ein Mix aus Misstrauen und Häme entgegen – trotz oder gerade wegen der gut geölten Sims-Add-on-Maschine. Wie eine der viel zitierten Heuschrecken fiel EA in den 90ern über Origin, Bullfrog, Westwood her, legte Studios zusammen, schloss Standorte und behielt wertvolle Marken wie Command & Conquer. Passiert jetzt dasselbe mit Take 2 und Rockstar, den Schöpfern des hochgelobten Grand Theft Auto 4? PC Games prüft, ob das Imperium dem „Arts" („Künste") im Firmennamen gerecht wird – und ob EA-Boss John Riccitiello seinen selbstkritischen Ankündigungen Taten folgen lässt. Der Report startet ab Seite 22.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor: Er hat eine verdammt große Schnauze, liegt den größten Teil des Tages bräsig in der Gegend herum und knurrt, wenn ihm Fremde sein Spielzeug wegnehmen. Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Die Rede ist natürlich von Spikey (links im Bild). Eigentlicher Held der Arbeit ist in diesem Monat indes Christian Burtchen, der sich unter anderem King's Bounty und mehrere Adventure-Highlights angesehen hat.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Windows-Tuning"
Kaum ein neuer Desktop-PC oder Notebook wurde ohne Windows Vista verkauft. Wie Sie aus dem Betriebssystem das Maximum herausholen und insbesondere Ihren Spielen zu ungeahnter Grafik- und Soundqualität verhelfen, steht im Vista-Sonderheft, das Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel finden.



PC Games World of Warcraft
Acht lange Wochen mussten WoW-Fans auf die neue Ausgabe warten: Im druckfrischen Heft (kann auch bequem nach Hause bestellt werden: abo.pcgames.de) erwartet Sie der Mega-Instanz-Guide zum Schwarzen Tempel. Besonderes Schmankerl: 16 Seiten extra, unter anderem mit 45 Seiten Tipps zu allen Klassen und einem Profi-Angler-Guide.

INHALT 07/08


Auf dieses Add-on warten über 10 Millionen Spieler sehnsüchtigst. Wir durften es im kalifornischen Hauptquartier von Blizzard anschauen.

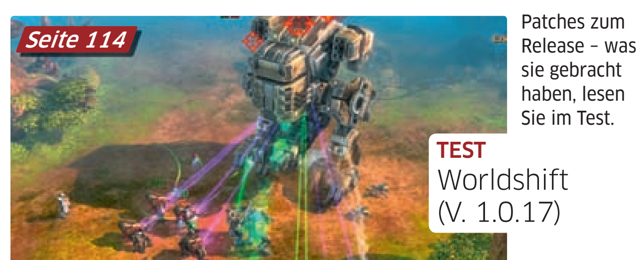
Seite 50

VORSCHAU
World of Warcraft: Wrath of the Lich King


Seite 96

Rundenstrategie auf höchstem Niveau! Wir spielten den Titel an.

VORSCHAU
King's Bounty: The Legend


Seite 114

Patches zum Release – was sie gebracht haben, lesen Sie im Test.

TEST
Worldshift (V. 1.0.17)

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 11

VORSCHAU ab Seite 41

TEST ab Seite 113

HARDWARE ab Seite 141

STANDARDS ab Seite 158

FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL

JEDE WOCHE EINE PS3 ZU GEWINNEN
INKLUSIVE DES GAMES
EA SPORTS UEFA EURO 2008™.
BIS ZUM 29.06. MITZOCKEN* AUF WWW.COKE.DE!

ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER



* Aktionszeitraum vom 31.03. bis 29.06.08.



Age of Conan
Hyborian Adventures
Machen Sie sich 2008 bereit für
das „beste Online Game“
(Games Convention 2007)
und mehrfach
ausgezeichnete MMORPG!
Lebe
Kämpfe
Entdecke
Games for Windows
PC DVD
Age of Conan
Hyborian Adventures
Collectors Edition
18+
M
... erhältlich ab 23. Mai 2008

BETRACHTE DICH ALS ERLEDIGT



nur 47,50 €

Race Driver
71 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf



nur 38,90 €

UEFA Euro 2008
58 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf





nur 47,50 €

Age of Conan
71 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf



Mass Effect
71 sqoops-cents verdienst
Du beim Kauf

COMMAND & CONQUER

nur 27,90 €

Command & Conquer 3
42 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf



nur 42,95 €

Assassin's Creed
64 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf

Jetzt bestellen auf www.doomster.de



nur 43,90 €

Worldshift
66 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
Erhältlich ab 08.05.2008

i

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Low-Level-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf doomster.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 30,00 € liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3,00 € gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20,00 €).

Mehr entdecken.
Sortiere unsere Riesen-Auswahl nach Preis, Genre oder Bewertung.

Enter at your own risk

DOOMSTER

www.doomster.de

TOP-THEMEN

REPORT

DIE WELT DER GESELLSCHAFTSSPIELE



Seite 34

VERLORENE UNSCHULD | Die Welt der Spiele ist erwachsen geworden. Sie nimmt in einem fiktiven Rahmen oft Bezug auf die Realität. Welche Spiele tun sich dabei hervor und worauf beziehen sie sich?

MAGAZIN

DAS WIRD GESPIELT



Seite 26

VIEL GEHALT | Diesen Monat widmen wir uns dem umfangreichen **Armed Assault**-Patch, der unglaublichen Anzahl an Betrugsversuchen bei **Unreal Tournament 3**, einem Kartenwettbewerb zu **World in Conflict** und vielem mehr.

EM-SPECIAL

SO SPIELT EUROPA TEIL 4



Seite 30

ENDSPIEL | Wir schließen unsere Report-Reihe mit Schweden, Spanien, Russland und dem Titelverteidiger Griechenland ab.

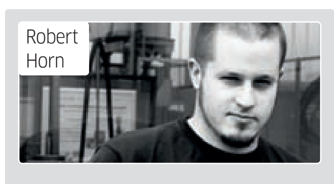


Seite 22

REPORT

ELECTRONIC ARTS

KOMMERZ-KÜNSTLER | Der Konzern steht wegen Innovationsarmut immer wieder in der Kritik. Wir hinterfragen Vorurteile.



Robert Horn

„Manche lernen es nie: von einem großen Haufen Mist aus dem Internet“

Sie haben es schon wieder getan. Dieses Mal auf ihrer Webseite. Der reißerische Artikel auf bild.de trägt den armutszeugniswürdigen Titel „Killerspiele im Jugendzentrum“. Die Schlagwörter wie immer die gleichen: So viele Gegner wie möglich müsse man töten, heißt es da, Blut fließe in Strömen. Dann, der Gipfel der **Bild**'schen Sprachgewandtheit: „**Counter Strike** heißt der Mist.“ Wow, das ist eine Aussage. In einem Satz ein weltweit unglaublich erfolgreiches Spiel zu einem Haufen landwirtschaftlicher Tierexkremente abgestempelt. Klar, **Bild**-Redakteure sind hochintellektuell, aber ich frage mich: Wie kann ein denkender Mensch, der zumindest Ahnung von journalistischer Integrität haben sollte, mit gutem Gewissen so etwas verzapfen? Eigentlich sollte mich so etwas nach Jahren der Polemik engstirniger Politiker eigentlich kalt lassen. Aber in Zeiten, in denen sogar die Öffentlich-Rechtlichen zumindest journalistisch neutral über das Phänomen **GTA 4** berichten, war ich auf einen derart primitiven Schlag in meine Zockermagengrube nicht vorbereitet. Manche lernen es einfach nie. Aber: Halt! Vielleicht bin ich derjenige, der hier zu lernen hat? Deutschlands Qualitätsblatt will einfach nur provozieren, Aufmerksamkeit mit hohlen Sprüchen anstatt gutem und ehrlichem Journalismus. Und just in diesem Moment habe ich diese Aufmerksamkeit erzeugt. Schöner Mist. Kommando zurück, liebe Leser! Themawechsel, und zwar schnell, bevor mir hier der Platz ausgeht. Oh, wieder Mist.

DOPPELHORN DES MONATS*



THOMAS WEISS

Man munkelt, dass Herr Weiß in der vergangenen Ausgabe auf Seite 16 einen Chuck-Norris-Spruch als Platzhalter missbrauchte und vergaß, ihn wieder zu löschen. Ebenfalls nur ein bislang unbestätigtes Gerücht: die bevorstehende Gehaltskürzung des Mitarbeiters Thomas W. Wir bleiben für Sie an der Sache dran und informieren Sie, sobald es Neuigkeiten in diesem prekären Fall gibt. Am Rande: Chuck Norris kocht Nudeln ohne Wasser.



RAINER ROSSHIRT

Der zweite tapfere Mann im Kampf um die begehrte Trophäe der Schande ist Rossi höchstpersönlich. Der mysteriöse Mann im Hintergrund hat sich erlaubt, auf den verkehrten Leserbrief die richtige Antwort zu geben. Spricht der eifrige Leser von Fehlern im Heft, fängt Herr Rosshirt davon an, über Vollversionen, Publisher und Hochrechnungen zu klagen. Absicht? Nur um in diese elitäre Rubrik zu kommen? Wer weiß!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER



Platz	Spiel	Publisher	Test	Wertung
1	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
4	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
5	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
6	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Test in 05/07	Wertung: 90
7	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96
8	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93
9	Company of Heroes	THQ	Test in 11/06	Wertung: 90
10	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Test in 08/05	Wertung: 93



KUNST | Die völlige Ausrichtung auf den Einzelspielermodus zahlte sich aus: **Bioshock** gilt als vielschichtiges Meisterwerk.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Electronic Arts verlosen wir eine lebensgroße Statue des **Half-Life**-Helden Gordon Freeman! Dazu spendiert EA außerdem noch einige Exemplare von **Half-Life 2: Episode Pack**, **Portal** und **Team Fortress 2**. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt die Freundin von Gordon Freeman?

A | Alyx Vance

B | Lara Croft

2x Half-Life 2: Episode Pack

2x Portal

2x Team Fortress 2

STRENG LIMITIERT
Die Figur besteht aus hochwertigem Fiberglas und misst 185 cm in der Höhe, während der Standfuß weitere 30 cm hoch ist. Der Artikel wird in vier Kartons geliefert.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Electronic Arts GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 28. Juni 2008



DOOM 4

id Software kündigt Nachfolger an

Große Neuigkeiten, klein verpackt: In der wohl unspektakulärsten Pressemitteilung aller Zeiten kündigt id Software (**Doom 3**) überraschend einen Nachfolger seines Horror-Shooters an. Dazu habe man damit begonnen, talentierte Designer und Programmierer anzuheuern, um ein bahnbrechendes Produkt zu erschaffen. Und da enden auch schon die handfesten Fakten – was bleibt, ist Spekulation: Wird id auf die im letzten Jahr vorgestellte Engine **id Tech 5** zurückgreifen? Sind wieder externe Entwicklerstudios beteiligt, so wie Raven Software im Fall von **Quake 4** (dt.)? Und was geschieht mit **Rage**, dem ominösen Action-Projekt, das derzeit ebenfalls bei id entwickelt wird? Sobald wir Antworten auf diese Fragen haben, verraten wir sie Ihnen, liebe Leser, zuallererst. ❑

Info: www.idsoftware.com

Was wünschen Sie sich für Doom 4?

Wunsch	Anteil	Wunsch	Anteil
Spannende Story	42%	Modifizierbare Waffen (wie in **Crysis**)	8%
Offene Areale (wie in **Crysis**)	17%	Physik-Rätsel (wie in **Half-Life 2**)	6%
Mehr Gewalt- und Bluteffekte	13%	Fahrzeuge	3%
Rollenspiel-Elemente (wie in **Bioshock**)	11%		

[Quelle: www.pcgames.de] (Keine Mehrfachauswahl möglich)

Bild: Doom 3

SPORE LABOR

Kreaturen-Editor ab Juni!

Das Warten auf **Spore**, Will Wrights (**Die Sims**) verrücktes Evolutionsstrategiespiel, hat bald ein Ende: Am 17. Juni erscheint mit **Spore Labor** bereits der komplette Kreaturen-Editor, mit dem sich absonderliche Wesen erschaffen und später in das Hauptspiel übernehmen lassen. **Spore Labor** wird es auch in einer stark eingeschränkten, kostenlosen Demo-Version geben. Das Hauptspiel **Spore** ist ab dem 5. September 2008 im Handel erhältlich. ❑

Info: www.electronic-arts.de

GAMESVOTE.DE

Sind Sie ein Spiele-Kenner?

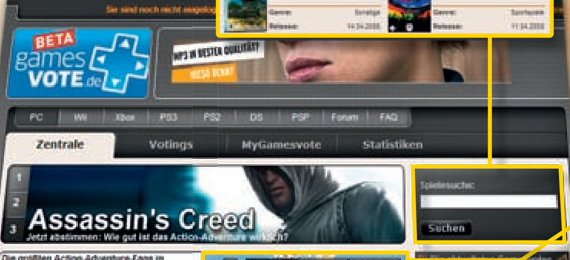
Findige Leser haben die Seite sicher schon entdeckt: gamesvote.de, ein brandneues Projekt des PC-Games-Teams. Hinter der Seite verbirgt sich eine gewaltige Datenbank, reich gefüllt an Spielen, die alle nur auf eines warten – Ihr Urteil! Auf gamesvote.de dürfen Sie nämlich nach Herzenslust Spiele in sechs Kategorien bewerten, alles blitzschnell und mit wenigen Mausklicks erledigt. Obendrein können Sie aus einer Vielzahl spezieller Awards wählen und, wenn Sie möchten, zu der Wertung kleine Texte verfassen.

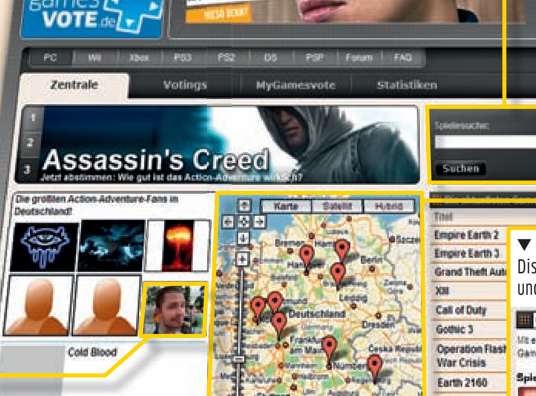
Probieren Sie's aus! gamesvote.de befindet sich derzeit in der Testphase: Während wir noch fleißig an neuen Features und Ideen arbeiten, würden wir uns über Ihr Feedback freuen. Schreiben Sie an redaktion@gamesvote.de – Ihre Stimme zählt!

Info: www.gamesvote.de



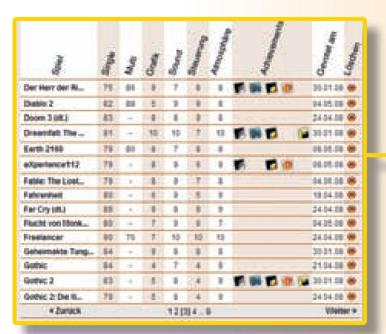
◄ **RIESIGE AUSWAHL** | Rund 3.000 Spiele umfasst die Datenbank allein für PC-Titel und sie wird ständig erweitert – sogar um Klassiker!







▼ **BEGEGNUNG** | Wo in Bayern spielen die Menschen **Crysis**? Wer in Hessen hat sich bereits durch **The Witcher** gekämpft? Und wo in der Schweiz kicken die größten **FIFA**-Fans? Umfangreiche Karten und Statistiken machen den gamesvote-User auf Wunsch sichtbar – und wer das nicht will, bleibt eben anonym.



▲ **ÜBERSICHT** | Jede Ihrer Bewertungen wird ordentlich auf Ihrer Profil-Seite gelistet. Hier können Sie Ihre Kritiken auch nachträglich ändern – etwa wenn ein neuer Patch für ein Spiel erschienen ist.

▼ **DAS HERZSTÜCK** | In Sekunden bewerten Sie Spiele in den Disziplinen Einzel- und Mehrspielerspaß, Grafik, Sound, Steuerung und Atmosphäre – das geht blitzschnell und macht Laune!



Wer gewinnt das Rennen?

RADSPORT EVOLUTION 2008

Nach dem Debakel um **Loki** (PC-Games-Wertung: 62) beendete Crimson Cow die Zusammenarbeit mit Entwickler Cyanide; ihr nächstes Radsport-Manager-Spiel wird daher von Freedom Factory Studios programmiert. Es soll neben einer Vielzahl an Rennen und einem aufgeräumten Interface auch modernste Grafikeffekte bieten. Wer auf einem schwächeren System spielt, darf die Details auch herunterregeln. **Radsport Evolution 2008** erscheint im Zeitraum Juni/Juli dieses Sommers.



Info: www.crimsoncow.de

TOUR DE FRANCE 2008 – DER OFFIZIELLE RADSPORT-MANAGER

Cyanide Studio (**Loki**) entwickelt den nächsten offiziellen Radsport-Manager unter der Flagge von Focus Interactive. Das Spiel bietet rund 180 spielbare Rennen, darunter die Tour de France 2008, sowie 65 offizielle Teams mit 1.600 Fahrern. Neben actionreichen Wettkämpfe und einem umfangreichen Editor wurde auch der Manager-Part stark erweitert und verbessert. **Tour de France 2008** erscheint am 20. Juni dieses Jahres und bietet auch einen Online-Modus für bis zu 20 Spieler.



Info: www.focus-home.com



PC-GAMES-RANKING

Fünf Gründe, warum Sie die Games Convention 2008 besuchen sollten:

5. Geteiltes Leid | Sie finden, World of Warcraft hat Ihr Leben zerstört? Am Stand von Blizzard treffen Sie Gleichgesinnte – versprochen.

4. Ausrede | Stress in Schule, Studium oder Beruf? „Wen interessiert's? Ich spiel grad Starcraft 2, verdammt!"

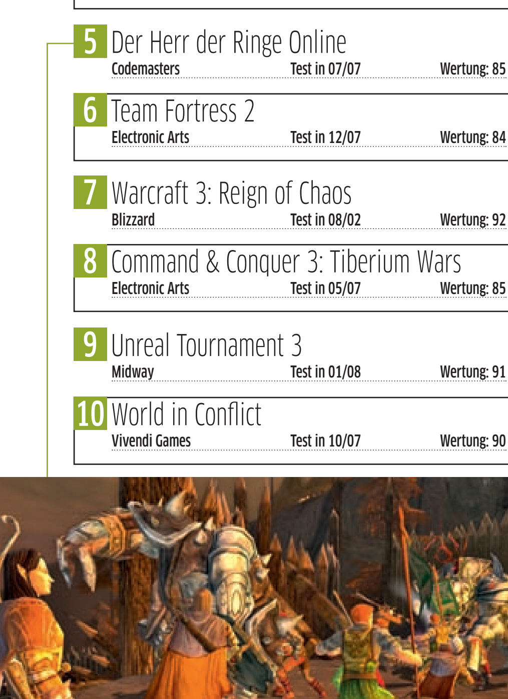
3. Ruhm und Ehre | Wir geben auch Autogramme! („Na Kleiner, willste eins? WAS HEISST HIER ‚NEE'!!!!???)

2. Leidenschaft | Mehr Lärm und Körperschweiß gibt's nur noch auf Rock-Konzerten.

1. Sehnsucht | Jade Raymond ist ganz bestimmt auch da.

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Vivendi	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	Warcraft 3: Reign of Chaos	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
8	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 85
9	Unreal Tournament 3	Midway	Test in 01/08	Wertung: 91
10	World in Conflict	Vivendi Games	Test in 10/07	Wertung: 90


TAPFER | Nur wenige MMORPGs können sich neben World of Warcraft behaupten. **Der Herr der Ringe Online** ist es gelungen.

THIS IS VEGAS

Wir haben gesündigt!

Es muss nicht immer GTA sein! Midways neuer Action-Titel setzt auf die Coolness eines **Vice City**, fügt dem Konzept aber eine ganze Reihe an Neuerungen hinzu. Wir spielten einen aufstrebenden Kleingangster, der es im Sündenpfuhl Las Vegas zu Geld und Ansehen bringen will. Dabei düst er nicht nur nach Lust und Laune durch die von grellen Neonfarben ausgeleuchtete Vergnügungshochburg, sondern verstrickt sich auch allzu oft in Handgemenge und Schießereien – so wie in GTA.

Im Unterschied zu Rockstars Kult-Reihe darf man sich in **This is Vegas** aber auch in anderen Geschäftsfeldern betätigen, von denen nun zwei erstmals spielbar waren: Beim Blackjack setzt man etwa auf gezinkte Karten und eine Art Röntgen-Sonnenbrille, was den Einblick ins gegnerische Blatt erlaubt und so schnell den Geldbeutel füllt. Auch Texas-Hold'em-Poker ist geplant, aber derzeit noch nicht spielbar. Dafür probierten wir mit „Party machen" ein weiteres Mini-Spiel aus. Darin heizten wir erst die Stimmung in einer Discothek an, indem wir ein paar Tänze zum Besten gaben – so lange, bis einige Streitsüchtige den Laden betraten und Bekanntschaft mit unseren Fäusten machten. Danach setzten wir uns dem Stress eines Barkeepers aus: Cocktails mischen, Bier ausschenken, beim Wet-T-Shirt-Wettbewerb zusehen. Ob diese witzigen Ideen ausreichen, um **GTA Vice City** den Rang abzulaufen? Das wissen wir erst im Herbst 2008 – wenn **This is Vegas** im Laden steht. ❑

Info: http://vegas.midway.com

UWE BOLL VS. MICHAEL BAY

Duell der Filmemacher

Der Regisseur Uwe Boll (**Postal**) ist zwar umstritten, doch echten Unterhaltungswert sollte man ihm deshalb nicht absprechen: Als Antwort auf eine gegen ihn gerichtete Online-Petition meldete sich der Filmemacher mit einer Video-Botschaft: „Ich bin kein verdammter Trottel wie Michael Bay [...]." Bay, Regisseur von **Transformers**, erwiderte in seinem Internet-Blog gelassen: „Er ist offensichtlich ein armes Schwein." Ob es das Gefühl echter Beleidigung oder eher die Verlockung der Werbewirksamkeit war, die Boll zu seinem nächsten Schritt veranlasste? So forderte er Bay zu einem Boxkampf heraus – für Boll wäre das bereits sein zweiter Auftritt in einem Ring. Und die Moral von der Geschicht'? Bay schlug die Herausforderung aus, ein missachteter Boll bekundete trotzig Interesse an einer GTA-Verfilmung, während eingangs erwähnte Petition schon über 270.000 Unterschriften zählt ... ❑

Info: www.pcgames.de

Quellen: Uwe Boll: WIDESCREEN Vision; Michael Bay: Transformers - (Universal Pictures)

> „Lange Zeit hat man mir zu viel Anerkennung gegeben."
>
> Peter Molyneux, Spieldesigner (Fable, Black & White)

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihrem Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❑

Info: www.pcgames.de



TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Assassin's Creed	Ubisoft	Test in 05/08	Wertung: 83
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Age of Conan: Hyborian Adventures (Pre-Order)	Eidos	Test in 08/08	Wertung: -
5	Die Sims 2	Electronic Arts	Test in 10/04	Wertung: 90
6	Command & Conquer: Kanes Rache	Electronic Arts	Test in 05/08	Wertung: 82
7	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	Electronic Arts	Test in 04/08	Wertung: gut
8	Turok	Disney Interactive	Test in 07/08	Wertung: 64
9	Fußball Manager 08	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
10	Die Sims 2: Küchen- und Bad-Einrichtung	Electronic Arts	Nicht getestet	Wertung: -

[Quelle:] SATURN



STAR-REGISSEUR | Verbinski (Mitte) am Set mit Johnny Depp und Geoffrey Rush.

VERFILMUNG

Verbinski dreht Bioshock

Es ist beschlossene Sache: Universal Pictures und 2K Games haben die gemeinsame Arbeit an einer Verfilmung von Bioshock aufgenommen. Das tiefgründige Shooter-Meisterwerk (Wertung: 93 in PC Games 10/07) liegt in der Verantwortung des Amerikaners Gore Verbinski, der sowohl die Regie übernehmen als auch die Rolle des Produzenten ausfüllen wird. Christoph Hartman, Präsident von 2K Games, begründet die Entscheidung: „Gore ist nicht nur ein herausragender Regisseur, sondern auch ein passionierter Videospieler und eingefleischter **Bioshock**-Fan." Als Drehbuchautor ist derzeit John Logan (**Gladiator**, **The Aviator**, **Sweeney Todd**) im Gespräch. ❑

Info: www.pcgames.de

DIE WICHTIGSTEN ARBEITEN VON GORE VERBINSKI:

- Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt **(2007)**
- Pirates of the Caribbean – Fluch der Karibik 2 **(2006)**
- The Weather Man **(2005)**
- Fluch der Karibik **(2003)**
- The Ring **(2002)**
- The Mexican **(2001)**

MEINUNG FELIX SCHÜTZ: Verbinski hat eine schwere Aufgabe vor sich. **Bioshock** ist ein beklemmender, delikater Stoff, audiovisuell einzigartig, sozialkritisch und moralische Grenzen überschreitend. Verbinskis bisherige Arbeiten tragen die Handschrift des Kommerziellen – ich persönlich hätte mir daher eher David Fincher (**Fight Club**) für dieses Projekt gewünscht. Und so verbleibe ich zwischen Vorfreude und Skepsis.

Gore Verbinski: Walt Disney Studios Motion Pictures

PRINCE OF PERSIA

Des Prinzen wilde Rückkehr

Adel verpflichtet, besonders bei erstklassigen Action-Adventures: Nachdem die **Sands of Time**-Trilogie als abgeschlossen gilt, schlägt Ubisoft eine neues Kapitel der Orient-Saga auf. Im nächsten **Prince of Persia** macht man sich in Gestalt eines brandneuen Helden daran, die Welt vor dem Verfall durch eine dunkle Macht zu retten. Der Sand der Zeit spielt dabei keine Rolle mehr, anstelle der Zeitsprünge setzt Ubisoft Montreal (**Assassins's Creed**) auf ein anspruchsvolles Kampfsystem. Für die wunderschöne Grafik kommt detailliertes Cel-Shading zum Einsatz. Geplanter Release: Ende 2008. ❑



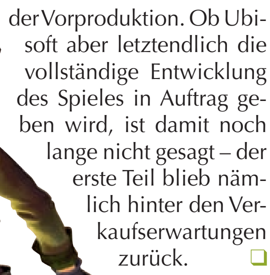
AUGE IN AUGE | Weniger, dafür geschicktere Gegner als in den Vorgängern sollen an die Stärken guter Beat-'em-Up-Spiele erinnern.

Info: http://prince-of-persia.ubi.com

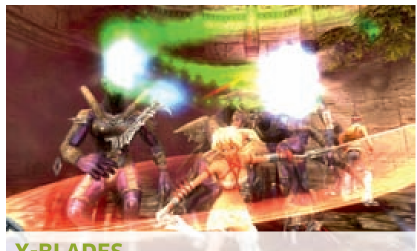
BEYOND GOOD & EVIL 2

Hoffnungsschimmer

Dass an einer Fortsetzung zu dem Action-Adventure **Beyond Good & Evil** (Wertung in PC Games: 87) gearbeitet wird, hat man schon länger vermutet – nun ist es sicher. Designer Michel Ancel (**Rayman**) gab in einem Interview bekannt, dass ein kleiner Personenkreis seit rund einem Jahr an dem Spiel arbeite – man befinde sich in der Vorproduktion. Ob Ubisoft aber letztendlich die vollständige Entwicklung des Spieles in Auftrag gegeben wird, ist damit noch lange nicht gesagt – der erste Teil blieb nämlich hinter den Verkaufserwartungen zurück. ❑



Info: www.pcgames.de



X-BLADES

Anime-Spektakel

Zuxxez (**Two Worls**) und das russische Studio Gaijin Entertainment arbeiten eifrig an ihrem Action-Titel **X-Blades**. Das grafisch aufwendige Anime-Spiel setzt auf schnelle Hack'n'Slay-Gefechte gegen massenhaft Monster, eine spannende Handlung und jede Menge freischaltbarer Waffen und Skills für die Heldin Ayumi. Dabei soll die Wahl der Talente sogar ihre Gesinnung beeinflussen. Das Spiel erscheint bereits in der zweiten Jahreshälfte 2008. ❑

Info: www.x-blades.com



STILVORLAGE | Diese Bilder entstammen dem Strategiespiel **Dawn of War**. Wird das Figuren-Design im Online-RPG ähnlich gut?

WARHAMMER 40.000 ONLINE

Das Online-RPG kommt!

Ein Interview mit der amerikanischen Spielezeitschrift PC Gamer brachte erste Info-Häppchen zu **Warhammer 40.000 Online** zutage. Das von THQ finanzierte Online-Rollenspiel wird derzeit bei Vigil Games entwickelt und lässt **Warhammer**-Fans mit Recht vor Freude jauchzen: Anders als in EA Mythics **Warhammer Online: The Age of Reckoning** setzt Vigil Games auf eine düstere und brutale Science-Fiction-Welt, frei von Fantasy, aber reich an Blut und Schusswaffen. Auf den als „episch groß" bezeichneten Schlachtfeldern soll auch Taktik wie das Suchen von Deckung von Bedeutung sein. Außerdem finden vermutlich Fahrzeuge ihren Platz im Spiel. Trotz des kriegerischen Szenarios wird es neben kernigem PvP natürlich reichlich Sozialfunktionen und Quests geben; Letztere sollen auch Solo-Spielern jede Menge Unterhaltung bieten. ❑

Info: www.vigilgames.com

AUF PCGAMES.DE
• Alle Infos: Webcode 25E6

LEGO INDIANA JONES

Knapp vorbei!

Ganz schlechtes Timing: Unmittelbar vor Redaktionsschluss flatterte das Testmuster zu **LEGO Indiana Jones** bei uns herein. Zu spät für eine ordentliche Bewertung! Daher verzichten wir auf einen Test in dieser Ausgabe. Damit Sie jedoch trotzdem zum Release am 6. Juni 2008 bestens informiert sind, liefern wir bis dahin einige unserer Spieleindrücke gratis auf www.pcgames.de.

LEGO Indiana Jones wurde abermals von Traveller's Tales und Lucas Arts entwickelt – den gleichen Machern, die schon die sehr populären **LEGO Star Wars**-Spiele hervorbrachten. In ihrem neuen Werk lenkt man den legendären Schatzjäger mit Schlapphut und Peitsche durch seine ersten drei Film-Abenteuer. Wie bei **Star Wars** wurden Handlung und Charaktere mit viel Ironie interpretiert und liebevoll im Design von LEGO-Bausteinen umgesetzt.

Die Action präsentiert sich angenehm gewaltfrei: Menschen und Tiere sterben nicht, sondern zerfallen einfach nur in bunte Bauklötzchen, die sich kurz darauf von alleine wieder zusammensetzen. Das muntere Treiben darf man auch zu zweit an einem PC spielen, dann wahlweise mit Tastatur oder Gamepad – eine Maus wird nicht benötigt. Unser Ersteindruck: ein vergnügliches, grafisch schön umgesetztes Actionspiel voll augenzwinkerndem Humor. ❏

Info: www.lucasarts.com

IRONISCH | Alle drei Filme werden mit viel Humor nacherzählt, darunter Schlüsselmomente wie Indys Beutezug zu Beginn von **Jäger des verlorenen Schatzes** – ein großer Spaß für Fans.

MASS EFFECT / SPORE

Verwirrung um Kopierschutz

Schon **Bioshock** setzte auf ein ähnliches Verfahren: Für die kommenden EA-Spiele **Mass Effect** und **Spore** kommt der SecuROM-Kopierschutz zum Einsatz. Damit reagiert EA auf die sinkenden PC-Verkaufszahlen und die wirtschaftlichen Schäden durch Raubkopien. Beide Spiele lassen sich je dreimal aktivieren; bei weiteren Versuchen muss sich der Käufer beim EA-Support melden. Der Vorteil: Die DVDs werden nur einmal beim jeweils ersten Programmstart über eine notwendige aktive Internetverbindung abgefragt und müssen nicht beim Spielen im Laufwerk liegen. Entgegen anders lautender Gerüchte ist es übrigens nicht erforderlich, die Spiele alle zehn Tage online zu aktivieren – das gab zumindest Bioware in seinem Forum bekannt. ❏

Info: www.electronic-arts.de

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Droht das Aus?

Jahr für Jahr steht es schlechter um die Spielebranchenmesse E3. NCSoft (**Guild Wars**), id Software (**Doom 3**), Activision (**Call of Duty 4**) und Vivendi (**World of Warcraft**) gaben bekannt, nicht am diesjährigen E3 Media & Business Summit im Juli teilzunehmen. Gerüchten zufolge seien die Publisher mit der Arbeit von Mike Gallagher, dem neuen Vorsitzenden des Dachverbandes ESA (Entertainment Software Association) unzufrieden. Die E3 wird traditionell von der ESA ausgerichtet. Auf Nachfrage hin gaben die genannten Firmen aber wirtschaftliche Gründe an oder erklärten, dass der momentane Produktionszyklus eine Teilnahme nicht zulasse. ❏

Info: www.e3summit08.com



10TACLE OHNE TGC

Geplatzter Deal



Der deutsche Publisher 10tacle gab im Zuge einer weitreichenden Umstrukturierung bekannt, die teils vollzogene Integration des Berliner Unternehmens TGC (The Games Company) rückgängig zu machen. 10tacle konzentriere sich künftig verstärkt auf den Bereich Spieleentwicklung und ziehe sich aus Marketing- und Publishing-Aktivitäten weitestgehend zurück. Da die Kompetenzen TGCs in diesen Bereichen nicht zu 10tacles neuer Strategie passen, habe man sich für die Trennung entschieden. Wenig später wurde bekannt, dass Michele Pes, Vorstand und Mitgründer der 10tacle Studios, seinen Stuhl räumt, bis zum Ende der Umstrukturierung aber in beratender Funktion an Bord bleibt. ❏

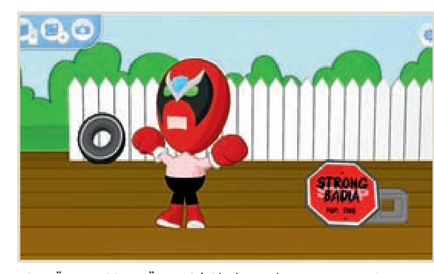
Info: www.10tacle.de

TELLTALE GAMES

Neue Projekte

Für Telltale laufen die Dinge gut: Nach den Erfolgen mit **Sam & Max Season One** und **Season Two** arbeiten die Amerikaner derzeit an **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**, einem fünfteiligen Episoden-Adventure auf der Basis ziemlich extravaganter Internet-Comics. Ob dieser Stil ähnlich gut ankommt wie der des kultigen Detektiv-Duos, darf bezweifelt werden. Macht aber nichts: Eine dritte Staffel **Sam & Max** hat Telltale Games nämlich auch angekündigt – für Ende 2009. ❏

Info: www.telltalegames.com



GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG | Ob Ihnen der Humor von **Strong Bad** zusagt? Auf www.homestarrunner.com finden Sie es raus.

APPETIT-MACHER!

Erscheinungstermin 12.06.08

Jetzt exklusive Vorverkaufsbox mit 1 Special-DVD für € 10,- kaufen und die € 10,- werden komplett zum Start am 12.06.08 auf den Verkaufspreis von € 64,- angerechnet.

Vorverkaufsbox

10,-

METAL GEAR SOLID 4 - GUNS OF THE PATRIOTS VORVERKAUFSBOX
Taktisches Spionage Adventure.
Art. Nr.: 973 9006

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

USK: Keine Jugendfreigabe

Alle Angebote gültig ab 26.03.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

SATURN

WIR HASSEN TEUER!



EA SPORTS FREESTYLE

Neue Marke von EA

Ein Sport-Label für Casual Gamer, das ist EA Sports Freestyle. Dazu Peter Moore, Präsident von EA Sports: „Es wird neue Spiele geben, [...] die spannende Möglichkeiten für neue Zielgruppen bieten, die nach leicht zugänglichen Spielerlebnissen suchen." Ob unter dem Label auch PC-Titel erscheinen, ist nicht bekannt. ❑

Info: www.electronic-arts.de

ATARI INC.

Von Infogrames gekauft

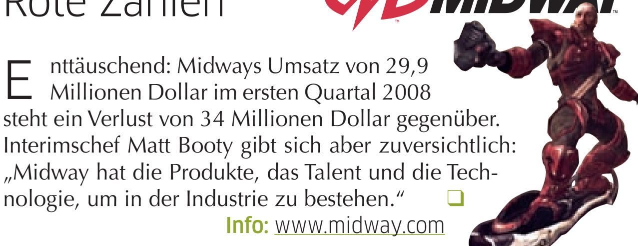


Anfang Mai erwarb der französische Publisher Infogrames die noch verbleibenden Wertpapiere der amerikanischen Atari-Tochter Atari Inc. Dass Letztere aufgrund ihres niedrigen Aktienwertes wenig später aus dem NASDAQ-Index ausgeschlossen wurde, fällt somit kaum ins Gewicht: Die Verschmelzung der Firmen ist für das 3. Quartal 2008 geplant. ❑

Info: www.infogrames.com

MIDWAY

Rote Zahlen

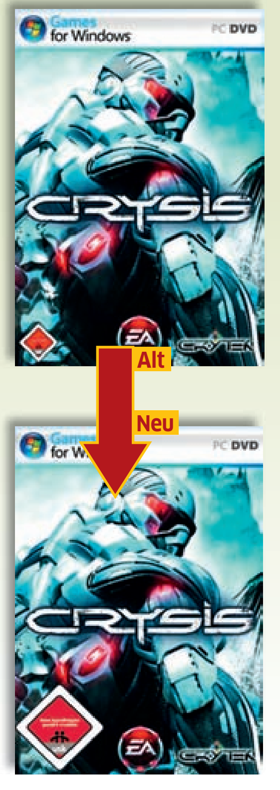


Enttäuschend: Midways Umsatz von 29,9 Millionen Dollar im ersten Quartal 2008 steht ein Verlust von 34 Millionen Dollar gegenüber. Interimschef Matt Booty gibt sich aber zuversichtlich: „Midway hat die Produkte, das Talent und die Technologie, um in der Industrie zu bestehen." ❑

Info: www.midway.com

JUGENDSCHUTZGESETZ

Änderungen beschlossen



Nach monatelangen Diskussionen hat es die Koalition geschafft: Der Bundestag hat den neuen Regierungsentwurf zur Anpassung des Jugendschutzgesetzes verabschiedet. Mitte Juni entscheidet der Bundesrat darüber, ob der Änderungsbeschluss in Kraft tritt.

Die wichtigsten Neuerungen: Der Katalog der „schwer jugendgefährdenden" und damit automatisch indizierten Spiele wird erweitert. Paragraph 15, welcher jugendgefährdende Trägermedien definiert, soll künftig auch Titel umfassen, die von „Gewalt beherrscht" sind und „besonders realistische Gewaltdarstellung" zeigen – denkbar schwammige Begriffe also, deren praktische Anwendbarkeit zumindest zweifelhaft ist. Zudem müssen die Alterskennzeichnungen der USK künftig deutlich größer auf Verpackungen und Datenträgern von Spielen abgedruckt sein: Das Gesetz fordert Maße von mindestens 1.200 Quadratmillimetern auf der Verpackung und 250 Quadratmillimetern auf den Datenträgern – der Bildervergleich links zeigt, wie die Packung von Crysis in Zukunft aussehen könnte. ❑

Info: www.bundestag.de



SPIELE UND TERMINE 07/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	3. Quartal 2008	06/07, 06/08	●	–	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	Nicht bekannt	04/07	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	–	–	–
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	19. Juni 2008	11/06, 02/08, 07/08	●	●	●
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08	–	–	–
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2008	06/08	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Codename: Panzers – Cold War	Strategiespiel	10tacle	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	–	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Strategiespiel	Electronic Arts	November 2008	04/08	●	–	●
Damnation	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	05/08	●	–	●
Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	11. Juli 2008	08/07, 01/08, 05/08, 06/08, 07/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	31. Oktober 2008	03/08	●	–	–
Der Herr der Ringe: Conquest	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2008	07/08	●	–	–
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	2009	06/08	●	–	–
Elveon	Action-Adventure	10tacle	Nicht bekannt	10/05, 06/07	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2008	-	●	●	–
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	3. Quartal 2008	09/07, 06/08	●	–	●
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal 2008	10/07, 03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Vivendi	4. Quartal 2008	02/08	●	●	●
Gothic 4: Arcania	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08	●	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	04/08, 07/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07	●	–	●
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	08/07	●	●	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2008	04/08	●	–	●
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	4. Quartal 2008	05/08, 07/08	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2008	12/07, 04/08	●	●	●
Legendary	Action	Atari	3. Quartal 2008	05/08	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	●
Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts	6. Juni 2008	05/08	●	●	–
Mercenaries 2: World in Flames	Action-Adventure	Electronic Arts	31. August 2008	10/07, 02/08	●	●	●
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	05/08	●	●	●
Mythos	Online-Rollenspiel	Flagship Studios	2008	05/08	●	–	–
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	12/07	●	●	●
Prototype	Action-Adventure	Sierra	3. Quartal 2008	06/08	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Deep Silver	September 2008	01/07, 07/08	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt	08/07	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	5. September 2008	08/07, 10/07, 04/08	●	–	●
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	Deep Silver	August 2008	04/08	●	–	●
Starcraft 2	Strategiespiel	Vivendi	2008	08/07, 07/07, 05/08	●	●	–
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	2008	09/07	●	●	●
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	3. Quartal 2008	04/08	●	–	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2009	07/08	●	●	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	3. Quartal 2008	11/07, 09/07, 06/08	●	●	●
World in Conflict Soviet Assault	Strategiespiel	Vivendi	Herbst 2008	05/08	●	–	–
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	4. Quartal 2008	10/07, 07/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Ubisoft verlosen wir fünf Fankpakete zu dem brandneuen Taktik-Shooter **Tom Clancy's Rainbox Six Vegas 2 (dt.)**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Mit welchem bekannten Autor arbeitet Ubisoft zusammen??

A | Tad Williams

B | Tom Clancy



1x Fanpaket: Hochwertiger Kunstdruck, PC-Spiel **Rainbow Six Vegas 2 (dt.)**, T-Shirt, Kartenmischmaschine



4x Fanpakete: PC-Spiel **Rainbow Six Vegas 2 (dt.)**, T-Shirt, Kartenmischmaschine

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Ubisoft Entertainment S.A.. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: **28. Juni 2008**



KONSUM, GUT? | Die Sims gilt bei vielen als das Beispiel für Kommerz schlechthin.

ELECTRONIC ARTS

Kommerz statt Kunst?

Von: Christian Burtchen

Wir hinterfragen: Was ist dran am Mythos des bösen Konzerns EA?

EA IN ZAHLEN

- **6.000** Mitarbeiter weltweit
- Über **3 Milliarden** US-Dollar Umsatz in 2007
- Nach **The Burning Crusade** erfolgreichstes PC-Spiel 2007 hierzulande: **C&C 3** mit über **300.000** verkauften Exemplaren
- Über **25** aufgekaufte Studios, darunter Westwood, Bullfrog, Maxis, Black Box, Origin, Phenomic, Bioware und Pandemic

Meiner Meinung nach sollte PC Games die Berichterstattung für alle EA-Produkte einstellen. Mit ihrem Mainstream-Müll schaden sie dem gesamten Gewerbe." Dieser Foreneintrag von mrdisaster88 unter der Ankündigung von **Battleforge** spiegelt ein aktuelles Phänomen wider: Egal was Electronic Arts tut – und sei es, eine Mischung aus Strategiespiel und Trading Cards –, der Publisher erntet von weiten Teilen der Spielerschaft herbe Kritik. Auch als **Command & Conquer 3** angekündigt wurde, schallten die „Das wird bestimmt wieder so ein EA-Müll"-Rufe durch das Netz. Dabei ist ein Großteil der Pauschalisierungen kaum gerechtfertigt. Wir wollen den gängigen Vorurteilen über Electronic Arts auf den Grund gehen. Was ist berechtigt, was überzogen?

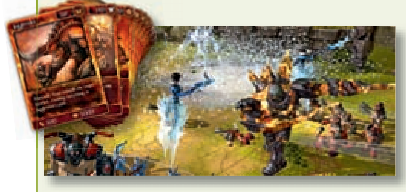
Die Gründung des Branchenriesen liegt übrigens mittlerweile 26 Jahre zurück. 1982 gelang es Trip Hawkins, vormals Marketingdirektor bei Apple, das Kapital für seine Firma aufzutreiben. Ein Erfolgsrezept war die aggressive Verkaufsstrategie. Electronic Arts übernahm gleichzeitig Publishing und Vertrieb (selbst entwickelte Spiele kamen erst 1987 hinzu) und kontaktierte Verkäufer ohne Zwischenhändler, um höhere Margen zu erzielen. Das Konzept funktionierte und sicherte einen Vorsprung vor Wettbewerbern. Innerhalb der letzten Jahre (siehe Übersicht auf Seite 22) hat Electronic Arts zahlreiche erfolgreiche Marken aufgebaut und zahlreiche erfolgreiche Studios aufgekauft. Der vergangene Quartalsbericht wies für EA einen Verlust von 25 Millionen US-Dollar (ca. 16,2 Millionen Euro) auf – allerdings ist das Frühlingsquartal im Spielemarkt traditionell schwach, da die meisten umsatzträchtigen Titel im Weihnachtsgeschäft liegen.

Bemerkenswert: Zeitweilig verfolgte EA noch die Politik, keine Spiele zu veröffentlichen, die in den USA das „M"-Rating (vage vergleichbar mit einer Freigabe ab 18 Jahren hierzulande) erhielten. Mittlerweile kam man davon wieder ab.

Außerdem respektiert die Firma Arbeitnehmerrechte seit einiger Zeit besser, nachdem 2005 ein Blog-Eintrag für Empörung gesorgt hatte, in dem von 80 Stunden Arbeitszeit und mehr auch jenseits der „Crunch time" die Rede war. Wie es sonst um Image-schädigende Vorurteile über EA bestellt ist, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

ALLES IMMER NUR DAS GLEICHE?

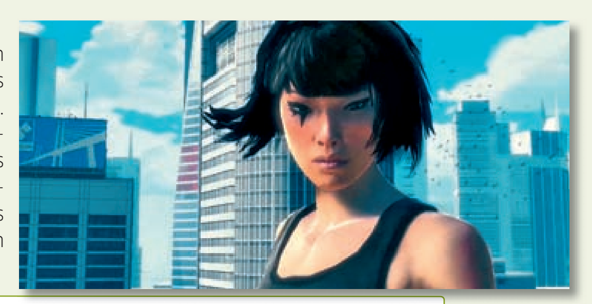
Wir haben uns populäre Marken von Electronic Arts herausgepickt und untersuchen anhand dieser das beliebte Vorurteil, die Firma würde qualitativ unter ihren Möglichkeiten liegende Durchschnittsware liefern. Unsere Aufzählung beginnt mit den außerordentlich mutigen Spielen und führt hin zu den Titeln mit akuter Innovationsarmut.



Battleforge
Spellforce verband Rollenspiel und Echtzeitstrategie zu einem sehr populären Mix – doch nachdem EA das Studio Phenomic gekauft hat, entsteht nicht etwa ein halbgarer Aufguss mit Herr der Ringe-Lizenz, sondern eine Mischung aus Trading Cards (!) und Fantasy-Strategiespiel in neuem Setting.

Spore
Von der Ursuppe bis zur Weltraumherrschaft – Spore lässt Sie die komplette Evolution nachspielen und legt Wert auf die kreativen Möglichkeiten. Zahlreiche Editoren erlauben es, eigene Schöpfungen zu erstellen. Trotz der vielen Community-Features zum Austausch, des kostenpflichtigen Editors Spore Labor und bereits indirekt angekündigter Add-ons aufgrund des enorm umfangreichen Konzeptes ein riskantes Produkt.

Mirror's Edge
Die Macher der erfolgreichen Battlefield-Serie entwickeln das komplett neue Mirror's Edge. Handlung: In einem Überwachungsstaat erledigen Sie als „Runner" Botengänge. Spielprinzip: akrobatische Passagen aus der Ego-Ansicht. Wir empfehlen das Video auf unserer DVD!



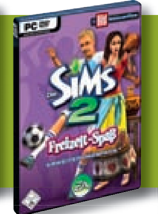
Command & Conquer 3
Der Vorwurf, Tiberium Wars sei lieblose Einheitsware, ist beliebt – aber haltlos. Das Hauptspiel enthält eine umfangreiche Story, viele Videos und am Balancing arbeitete EA auch nach dem Release. C&C 3 – nach dem WoW-Add-on das erfolgreichste PC-Spiel 2007 – ist kein Überflieger, aber definitiv ein qualitativ hochwertiges Produkt.



Crysis
National wie international ein Wertungsdurchschnitt über 90 Prozent: Crysis ist im Einzelspielermodus erhaben, auch wenn es natürlich ein Shooter bleibt und auch keine großen Story- oder Gameplay-Experimente wagt.









Die Sims
Obwohl viele gern über das „Frauenspiel" Sims und über die Flut an Add-ons, Accessoire-Packs und Geschichtenpaketen lästern: Hundert Millionen (!) verkaufte Sims-Titel sprechen eine deutliche Sprache. Auch die Verbindung mit anderen populären Marken wie H&M und IKEA ist außerordentlich geschickt. Wären die Spiele noch populärer, wenn gelegentlich kostenlose Content-Updates hereinkämen?

Need for Speed
Während die aktualisierten Originaldaten bei EA-Sports-Spielen zumindest teilweise rechtfertigen, alljährlich ein neues Produkt zu entwickeln, gibt es bei Need for Speed kaum nachvollziehbare Gründe für den Jahresrhythmus. Außer natürlich die immer noch passablen Verkaufszahlen – auch für Need for Speed 11, pardon, Pro Street.



Die FIFA-Serie (und NHL, NBA, Madden NFL ...)
Der einstige Titelverteidiger der Fußballspiele schwächelt besonders auf dem PC seit einigen Jahren. Ursachen der Formkrise: Wenig Innovationen beim Spielablauf, Fehler in der künstlichen Intelligenz und absto-ßende Grafik. Doch trotz öffentlicher Schelte bleibt FIFA erfolgreich – wir wünschen, dass dieses Jahr die Qualität nachzieht.

PC-Games-Wertung
90 / 85 / 80 / 75 / 70
FIFA 2003 | 90%
FIFA 2004 | 89%
FIFA 2005 | 84%
FIFA 2006 | 84%
FIFA 2007 | 81%
FIFA 2008 | 74%

Vorurteil 1: EA bringt nur ein seelenloses Produkt nach dem anderen auf den Markt.
Ganz klar: Seit Die Sims (2001) kam von Electronic Arts tatsächlich erschreckend wenig Mutiges, dafür eine Vielzahl an Sequels. Viele dieser Produkte boten zwar eine ordentliche Qualität – doch weit unter dem, was ein Riese wie EA tatsächlich machen könnte. Auch wenn sich das kommerziell meist dennoch lohnte, zog EA-Boss John Riccitiello vor Kurzem kritisch Resümee: „Wir langweilen die Leute zu Tode ... viele Produkte sehen aus wie die im Vorjahr, die wiederum aussahen wie die Titel im Vorvorjahr." Mit Ausnahme von Crysis hat kein EA-Spiel der vergangenen Jahre eine internationale Durchschnittswertung über 90 % erhalten. Doch neben der Selbstgeißelung bewegt sich der Publisher auch und entwickelt einige innovative Produkte und neue Marken. Wir haben für Sie die markanten Produkte zusammengefasst (siehe Kasten rechts) und entsprechend eingeordnet. Unser Fazit: Natürlich lässt sich EA das leicht verdiente Geld durch Sportspiele im Jahresrhythmus nicht entgehen, wagt mittlerweile aber auch Neues.

Vorurteil 2: EA kauft zahlreiche Studios auf dem Markt auf und macht sie dann kaputt.
Auch hier ging der Firmenchef mit sich selbst ins Gericht: „Wir bei EA hatten einen großen Anteil am Scheitern bei der Übernahme von Entwicklern ... Westwood, Bullfrog, Origin – all diese Orte existieren nicht mehr und sind keine kreativen Kräfte mehr in der Branche." Richtig: Electronic Arts hat viele namhafte Kult-Entwickler gekauft – und deren Kreativität regelrecht in den Sand gesetzt. Dass ein Dungeon Keeper 3 nach dem Verkaufsflop des Vorgängers in der Produktion gestoppt wurde – verständlich.

Insgesamt aber fehlte EA nach den Übernahmen ein grundlegendes, nachhaltiges Konzept. Besonders deutlich wird dies im Fall von Origin. Lange glaubte der Publisher nicht an den Erfolg von Ulti-

COMPUTER KUNST

Ursprünglich hieß EA „Amazin' Software". Doch weil Gründer Trip Hawkins Softwareentwicklung als Kunst betrachtete und zahlreiche Mitarbeiter den Namen nicht mochten, entschied sich das Team 1982 für „Electronic Arts". Der künstlerische Anspruch durchzog auch das Packungsdesign: Cover und Booklet erinnerten an Musik-Alben, die Entwickler waren wie Rockstars darin präsent.



ma Online. Aber nachdem ein Beta-Test das Gegenteil zeigte, wurde **Ultima 9** mit weniger Priorität entwickelt. Das Spiel erschien unfertig, die Entwicklung eines zehnten **Ultima** wurde eingestellt. Kreative Köpfe gingen, darunter Designer-Legenden wie Chris Roberts (**Wing Commander**), Richard Garriott (**Ultima**) und Warren Spector (**Thief**).

Aber: Auch hier scheint EA gelernt zu haben. So loben Bioware (**Mass Effect**), Pandemic (**Der Herr der Ringe: Conquest**) und EA Phenomic (**Battleforge**) den Publisher als enorm professionellen Partner, der gute Ideen respektiere. Und: Auch **Sims**-Erfinder Will Wright entwickelt das kommerziell sehr mutige **Spore** beim gekauften Studio Maxis.

Vorurteil 3: EA vernachlässigt den Support für Produkte.
Richtig ist: Obwohl diese Produkte sich gut verkauften und noch Mängel bestanden, stellte EA die Entwicklung weiterer Patches für **Command & Conquer: Generäle** und **Need for Speed: Most Wanted** ein. Das war 2006.

Im Jahre 2008: **Crysis** enthält nach wie vor Patches, **Command & Conquer 3** ist mittlerweile auf Version 1.09, eine Mehrspieler-Beta von **Alarmstufe Rot 3** soll ähnlich überlastete Server wie bei **Tiberium Wars** verhindern. Turniere und professionell produzierte Community- und Tipps-Videos sind ebenfalls ein gutes Zeichen. Ein Haar in der Suppe: Der bereits für Januar angekündigte Patch 1.10 lässt nach der Veröffentlichung des **C&C 3**-Add-ons immer noch auf sich warten – fallen die Kalifornier wieder in alte Muster zurück?

Booster-Packs, Mini-Add-ons für **Die Sims** und Vollpreis-Updates bei den Sportspielen trotz minimaler Änderungen nimmt der Publisher allerdings eine herausragende Position ein. Auch das in Europa im Vergleich zu den USA viel teurere **Rock Band** erzürnt Spieler. Doch niemand wird gezwungen, die Spiele zu erwerben – die **Sims** machen auch ohne **H&M**

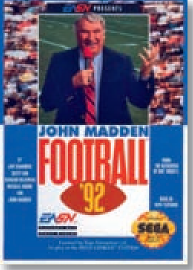
> „Wir langweilen die Leute zu Tode."
>
> John Riccitiello, Vorstand Electronic Arts

Vorurteil 4: EA nutzt seine Monopolstellung aus.
Besonders im Sportspielbereich, wo viele Spieler Wert auf Originaldaten legen, erleichtern exklusive Lizenzen den Verkauf – das weiß EA und erwirbt sie. Weniger übel nehmen kann man dem Publisher sein Cross-marketing: Keys für die **Alarmstufe Rot 3**-Beta in **Kanes Rache** – warum nicht?

Vorurteil 5: EA beutet Spieler kommerziell aus.
Ganz klar: Electronic Arts ist ein börsennotiertes Unternehmen – Geld verdienen ist Sinn und Zweck der Entwicklungen. Mit **Battlefield**-Fashion Accessoires Spaß. Und bei vielen Vollpreisprodukten stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis.

Vortuteil 6: EA hat wichtige Branchentrends verschlafen.
Im Bereich der Online-Rollenspiele klafft zwischen **Earth & Beyond** (2004) und **Warhammer Online** (noch nicht erschienen) eine riesige Lücke. Auch bei Gelegenheitsspieler-Titeln (Casual Games), besonders auf Nintendos Konsolen, hat EA Nachholbedarf – der jetzt etwa durch Kooperationen mit Spielzeughersteller Hasbro oder durch eine neue Marke (siehe Seite 21) für Sportspiele aufgeholt wird. ❑

ALLE JAHRE WIEDER



Sportspiele brachte Electronic Arts schon eine ganze Weile heraus, bevor 1991 die von Spielern kritisierte Entwicklung der jährlichen Updates begann – mit neuen Spielerdaten und einigen neuen Funktionen, indem bei **Madden NFL 1992** eine Jahreszahl statt einer Seriennummer erschien. Es folgten **NHL Hockey 94**, **FIFA Soccer 95** und **NBA Live 95**.

EA IM WANDEL DER ZEIT

Wir haben für Sie die Entwicklung des Aktienkurses in den vergangenen 18 Jahren und ausgewählte wirtschaftliche Tätigkeiten des Unternehmens analysiert.
Technischer Hinweis: Aktiensplittungen sind in dieses Diagramm einbezogen.

BULLFROG

Während die Origin-Übernahme ein gutes Beispiel für das Aufeinandertreffen eines quirligen Kreativteams und eines großen Konzerns ist, bedient die Akquisition Bullfrogs das Vorurteil, Electronic Arts würde nur auf kommerziellen Erfolg aus sein und nichts auf gute Spiele geben. 1994 erschien **Magic Carpet 2** auf Druck des Publishers verbuggt im Weihnachtsgeschäft, 1995 erwarb der Konzern das Studio. Nachdem **Dungeon Keeper** ein großer Erfolg war, floppten sowohl **Populous 3** (PC-Games-Wertung: 91 %) als auch **Dungeon Keeper 2** (90 %). Electronic Arts stoppte die Produktion von **Dungeon Keeper 3**, 2004 erlosch das letzte Licht bei Bullfrog.

ORIGIN



Origin war eines der ersten von Electronic Arts gekauften Studios – und der Vorgang treibt Spielern wie Entwicklern immer noch Zornesröte ins Gesicht. Zunächst prosperierte Origin unter dem neuen Inhaber, der wegen der immensen Investitionen für Spieldisketten und Personal während einer Kreditkrise nötig war. Doch nach einem schnellen Wachstum ergaben sich Konflikte, lokales Management und das Mutterunternehmen gerieten aneinander. Resultat: **Wing Commander** und **Ultima**, Kult-Serien der 1990er, gibt es heute nicht mehr. EA stellte zahlreiche Projekte Origins in der Entwicklung ein. Warren Spector (**Wing Commander**, **Ultima**, **Thief**, **System Shock**) beschreibt die Entwicklung: „In vielen Dingen gab uns EA genügend Leine – ausreichend, um uns zu hängen, wie sich herausstellte."

INTERVIEW MIT **TIFFANY STECKLER***

„Wenn die Leute aufhören, die Spiele zu kaufen, hören wir auf, sie zu produzieren.“

PC Games: Obwohl es kommerziell sicher erfolgreich ist, von Marken wie **Need for Speed** fast jährlich neue Produkte herauszubringen: Gefährdet das nicht langfristig die nachhaltige Entwicklung des Unternehmens ?

Steckler: „Das Portfolio von Electronic Arts besteht zu 40 bis 50 Prozent aus neuen Marken. Alleine in diesem Jahr haben wir großartige Titel wie **Dead Space**, **Mirror's Edge**, **Mercenaries 2**, **Warhammer Online**, **Rock Band** in Europa, **Spore**, **Tiberium** (Shooter im **C&C**-Universum – Anm. d. Red.), **Facebreaker** und viele andere. Die Favoriten unserer Kunden wie **Need for Speed** oder die EA-Sports-Titel liefern brandneue Spielkonzepte mit jeder Veröffentlichung und bleiben bei den Sportspielen der authentischen Sportwelt nah. Die Menschen lieben und erwarten diese Spiele. Wenn sie aufhören, sie zu kaufen, hören wir auf sie zu produzieren.“

PC Games: EA ist seit Längerem ein recht aggressiver Akteur auf dem Spielemarkt. Doch es scheint, dass die Firma wichtige Märkte – Casual Games, Online-Rollenspiele – vergessen hat. Versucht EA nun mit hektischen Aktionen wie der Hasbro-Kooperation Boden gutzumachen?

Steckler: „Ein Großteil der Spieleindustrie wurde vor 18 Monaten vom immensen Erfolg der Nintendo-Spieleplattformen (Wii und DS – Anm. d. Red.) überrascht. Viele Firmen, darunter EA, korrigieren diesen Kurs nun. Unser EA Casual Label zielt mit Spielen, die schnell Spaß machen, auf ein solches Publikum ab. EA Casual wird dieses Jahr nicht nur Titel aus dem Hasbro-Portfolio herausbringen, sondern auch Spiele wie **Boomblox** (für Nintendo Wii – Anm. d. Red.) in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg und andere noch nicht angekündigte Produkte.“

> „Wir räumen unseren Teams viel kreative Freiheit ein.“
> Tiffany Steckler

PC Games: Wie sieht die Zukunft des Spiele-PCs aus der Perspektive des Unternehmens aus?

Steckler: „Der PC-Markt läuft sehr gut, besonders in Europa. **Spore** und **Mass Effect** sind nur zwei Beispiele von PC-Titeln, die EA dieses Jahr veröffentlichen wird.“

PC Games: Wie verändert die Akquisiton neuer Entwickler wie Pandemic oder Bioware EA oder die Produkte der Studios?

Steckler: „Das EA-Label-Modell räumt unseren Teams viel kreative Freiheit ein. Bestehende wie neu hinzukommende Studios haben alle Möglichkeiten, innerhalb ihrer ganz eigenen Firmenkultur zu arbeiten. Teams wie Maxis und Will Wright, DICE und Patrick Soderlund, Mythic Entertainment und Marc Jacobs sind mit EA erfolgreich, weil sie die Freiheit erhalten, das zu tun, was sie am besten können.“

PC Games: Take Two heißt die Übernahmeversuche durch Electronic Arts nicht willkommen – wäre das vielleicht anders, wenn EA ein besseres Image hätte?

Steckler: „Kein Kommentar zu Take Two.“

PC Games: EA besitzt ungefähr ein Fünftel der Ubisoft-Aktien – wäre **Assassin's Creed 2** nicht perfekt im Portfolio?

Steckler: „Wir denken, dass Ubisoft großartige Spiele macht. Wir sind zufrieden, Aktionär der Firma zu sein.“

PC Games: Mit **Battlefield Heroes** und **Battleforge** versucht EA offensichtlich, neue Geschäftsmodelle jenseits der guten alten Spielepackung im Laden zu erschließen. Wo sehen Sie die Zukunft von Spielekäufen?

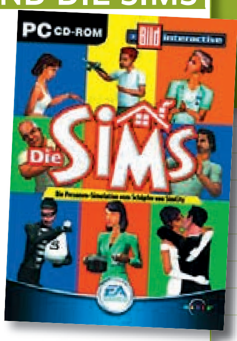
Steckler: „**Battlefield Heroe**s ist ein Beispiel, wo wir mit dem ‚Free to play'-Modell (grundsätzlich gratis spielen, für Extras mitunter bezahlen – Anm. d. Red.) experimentieren, das sich in Asien sehr bewährt hat. In Zukunft werden Sie Angebote von EA für herunterladbare Inhalte, Micropayment (Bezahlung von Kleinbeträgen, etwa für Items – Anm. d. Red.), Online-Spiele etc. sehen. Aber Packungen werden noch eine Weile lang den Löwenanteil der Einkünfte ausmachen.“

PC Games: Was würden Sie tun, wenn jemand in einer Bar nach ein paar Gläsern lauthals über die EA-Politik schimpfen würde?

Steckler: „Ihm noch ein Bier kaufen und weiterplaudern.“

*Tiffany Steckler kümmert sich als Senior Director Corporate Communications and Territory PR um die internationale Unternehmenskommunikation von Electronic Arts.

MAXIS UND DIE SIMS



Ebenfalls 1998 akquirierte EA dieses arg ins Strudeln geratene Kultstudio (**Sim City**-Serie). Neben weiteren **Sim City**-Auskopplungen erschien 2000 **Die Sims**, Auftakt zur weltweit erfolgreichsten PC-Spiele-Marke. Wer die rigide Add-on- und Accessoire-Politik des Publishers kritisiert, sollte nicht vergessen, das **Die Sims** viele Nicht-Spieler vor den Computer getrieben und so das Spielen in einigen Kreisen erst salonfähig gemacht hat. Außerdem bilden die immsnen Einnahmen die finanzielle Grundlage für mutigere Projekte wie **Spore**.

WESTWOOD



Die Erfinder der Echtzeitstrategie kamen 1998 ins EA-Portfolio. Einige Entwickler verließen das **Command & Conquer**-Studio und gründeten Konkurrenten, etwa Petroglyph (**Empire at War**). An **C&C** verbrannte sich EA allerdings die Finger: **Tiberian Sun** erschien 1998 technisch veraltet – und EA setzte für das Spiel deutschlandweit einen Preis von DM 99,- durch (die meisten Spiele kosteten damals DM 80,-), eine Vorabtestversion gab es dafür nicht. Bei **Alarmstufe Rot 2** überzeugte die Technik noch weniger, Käufer waren bereits verunsichert. Mit **Renegade** wollten EA und Westwood zurückschlagen – doch der Versuch scheiterte, kommerziell wie qualitativ. 2003 wurde das Studio komplett aufgelöst und in EALA integriert, die mit **Tiberium Wars** sehr gute Arbeit ablieferten – acht Jahre nach dem letzten **C&C** im Tiberium-Universum.

Westwood Studios

TAKE TWO



Der Publisher ist bekannt für zahlreiche hochkarätige Serien wie **Mafia** und **Grand Theft Auto** – und für Electronic Arts ein attraktives Ziel. Bisher hat sich Take Two erfolgreich gegen die Übernahme gewehrt – zuletzt nahm EA einen Kredit in Höhe von einer Milliarde US-Dollar auf, um den Kauf zu ermöglichen.

HASBRO | Electronic Arts gibt eine Kooperation mit dem Spielzeugriesen (u. a. **Monopoly**) bekannt.

PHENOMIC | Electronic Arts erwirbt das Studio hinter der **Spellforce**-Serie. Mitarbeiter loben den professionellen Umgang des Publishers.

Aktienkurs in Dollar: 0, 20, 40, 60

2002 2004 2006 2007 2008

Das wird gespielt

Spielecharts verraten uns, welche Highlights gerade bei Ihnen angesagt sind! Wir versorgen Sie mit den besten Infos zu Ihren Lieblingsspielen.

Monat für Monat schauen sich unsere Redakteure die neuesten Spiele an, testen diese oder schreiben Vorschauen. Doch kaum dass die echten Highlights im Laden stehen, verschwinden sie meist wieder von unserer Berichterstattungs-Agenda. Ein regelmäßiger Blick in die Charts zeigt, dass sich etwa die zu Weihnachten erschienenen Spiele-Hits als echte Dauerbrenner etablieren. Doch was lesen Sie in PC Games über Ihr Lieblingsspiel in den Monaten nach dem Release, in denen oft wichtige Updates und Tools erscheinen? In dieser Rubrik wollen wir unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" gerecht werden und berichten über Charts-Dauerbrenner von **Call of Duty 4** bis **World of Warcraft**. Wir informieren Sie über die neuesten Inhalte und Patches zu Ihrem Lieblingsspiel, werten interessante Umfragen zu den Blockbustern aus oder lassen Spieleentwickler rückblickend zu Wort kommen.

Ihnen fehlt ein Titel oder Sie wissen etwas Interessantes zu Ihrem Lieblingsspiel? Kurze Meldung an daswirdgespielt@pcgames.de genügt – wir freuen uns über Ihr Feedback. ❑

IN DIESER AUSGABE:

NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ N

CALL OF DUTY 4

Fans hat Activisions Edel-Ego-Shooter zuhauf. Einige Experten davon bieten inzwischen auf dem Videoportal Youtube ausführliche und gut gemachte Klassen-Guides an, die zeigen, wie Sie etwa aus Ihrem Scharfschützen das Maximum herausholen oder welches Gewehr am besten geeignet ist. Wie Sie die Videos finden? Einfach auf Youtube surfen und den Suchbegriff „CoD4 Sniping Guide" eingeben. Dort finden Sie einen fünfteiligen Blick auf den Scharfschützen.

Info: www.youtube.com



TEAM FORTRESS 2

Für den Comic-Shooter von Valve ist vor kurzem ein kleines Update erschienen. Damit reagierten die Macher auf einen Fehler, der Sanitätern unendliche Überladung spendierte. Bravo, schnell reagiert, Valve!

Info: www.steampowered.com

GUT GEPATCHT | Bohemia Interactive arbeiten nach wie vor an **Armed Assault** und reichen Spielinhalte nach.

PATCH 1.12

Armed Assault

Zwar steht der zweite Teil der Taktik-Shooter-Reihe schon in den Startlöchern, doch die Entwickler von Bohemia Interactive zeigen sich fleißig. Mit Patch 1.12 erschien Mitte Mai das wohl bis dato umfangreichste Software-Update.

Darin enthalten ist ein neuer Spielmodus, unspektakulär ArmA Warfare getauft. Der verbindet mal eben teambasierte Mehrspieler-Missionen mit Elementen der Echtzeitstrategie. Die Idee für diesen Modus haben die Entwickler ganz einfach aus der Community übernommen: Ein findiger Hobby-Programmierer erfand eine ähnliche Spielvariante für den erfolgreichen Vorgänger **Operation Flashpoint**. Die hatte die Entwickler so begeistert, dass sie flugs ihre eigene Version machten und nun den Fans kostenlos zur Verfügung stellen. Darin müssen Sie also nicht nur die Waffen zücken und bäuchlings robbend gegen den Feind vorrücken, sondern auch Gebäude bauen und Fahrzeuge produzieren.

Zusätzlich erwarten Fans der realistischen Gefechte eine neue Kampfeinheit, eine modifizierte Karte von Süd-Sahrani und einige Verbesserungen an der Spiel-Performance.

Die Spieler selbst waren indes nicht untätig: Wer ein wenig im Internet stöbert, findet gut strukturierte Seiten mit zusätzlichen Spielinhalten, wie etwa http://armed-assault.de Dort gibt es von Fans entworfene Armeen, liebevoll gestaltete Panzer, Waffen und ganze Inseln, die den Spielspaß des Taktik-Shooters wochenlang verlängern. ❑

Info: www.armedassault.com

40 MILLIONEN BETRUGSVERSUCHE

Unreal Tournament 3

Mark Rein lieferte neue Munition all denen, die der Meinung sind, der PC ginge als Spieleplattform aufgrund von Software-Piraterie vor die Hunde. Nach den Aussagen des Vizepräsidenten von Epic Games registrierten die Spielserver bis jetzt fast 40 Millionen Versuche, **Unreal Tournament 3** mit einem illegalen Key online zu spielen. Fraglich natürlich, wie viele Leute tatsächlich dahinterstecken und wie viele davon sich den Titel bei einem wirksamen Kopierschutz tatsächlich gekauft hätten. Bei einer Milchmädchenrechnung mit lediglich einem Viertel der Versuche und einem aktuellen Preis von 39 Euro pro Spiel kommt man bereits auf 390 Millionen Euro an Umsatzeinbußen, die nicht nur Hersteller und den Publisher treffen, sondern auch Drittfirmen wie Handel und Zulieferer. Auch Cevat Yerli von Crytek beschwerte sich kürzlich über die rekordverdächtig hohen Zahlen an Raubkopien von **Crysis**, mit denen die Firma vermutlich die Raubkopie-Rangliste anführt. Er vertrat ebenfalls die Meinung, dadurch würde der PC als Spieleplattform zerstört, weshalb **Crysis** der letzte PC-exklusive Titel des Studios gewesen sein soll.❑

Info: webcode: 25EH

OTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT

BLIZZARD

Blizzards Online-Shop erstrahlt im neuen Glanz. Dort bekommen Sie alles rund um die Entwickler, von Actionfiguren über Brettspiele oder Bücher. Ein europäischer Ableger soll in den nächsten Wochen folgen.

Info: www.blizzard.com/store/

IMPERIUM ROMANUM

Publisher Kalypso vertreibt ab Mitte Mai ein Mini-Add-on für sein Strategiespiel. Für 4,99 Euro erhalten Fans eine neue historische Kampagne rund um Britannien, die vier spannende Szenarien umfasst.

Info: www.imperium-game.com

MAP-CONTEST

World in Conflict

Publisher Sierra veranstaltet in Zusammenarbeit mit Nvidia einen offiziellen Karten-Wettbewerb für **World in Conflict**. Aufgabe der Teilnehmer ist es, mit dem bereits erhältlichen Level-Editor ein eigenes, kreatives Schlachtfeld zu entwerfen.

Jede eingereichte Karte wird dabei von den Entwicklern höchstpersönlich bewertet, die besten auf der offiziellen Webseite vorgestellt. Der eigentliche Clou ist aber Folgender: Die Gewinner haben nicht nur die Chance, sich als Profi zu etablieren, die besten Karten werden außerdem in ein zukünftiges **World in Conflict**-Produkt implementiert.

Zusätzlich erhält der erste Platz 1.000 US-Dollar Preisgeld sowie eine Videokarte von Nvidia. Alle relevanten Informationen finden Sie auf der offiziellen Webseite von **World in Conflict**.❑

Info: www.worldinconflict.com



LANDSCHAFTSGÄRTNER | Mit einer kreativ gestalteten Karte winkt die Chance auf Geld und Ruhm.

MEHRSPIELERTOD?

Crysis

Auf **Crysis**-Fanseiten wird ein ernstes Thema heiß diskutiert. Der Mehrspielermodus des Edel-Shooters steht vor dem Aus, kaum noch ein Spieler findet Gefallen an Cryteks Ballerei. Die Anzahl der Teams in der ESL (Electronic Sports League) sind drastisch geschrumpft.

Spieler sehen die Schuld beim Entwickler, der mit Patch-Unterstützung nicht hinterherkommt und dringende Probleme zögernd oder gar nicht behebt. Auch die von Fans vehement geforderten Spielmodi Capture the Flag und Team-Deathmatch finden sich bisher nicht im Spiel.

Dabei sahen viele Spieler in **Crysis** großes Potenzial für gelungene Mehrspielerschlachten. Doch viele Unzulänglichkeiten nach der Veröffentlichung wie unzureichende Unterstützung sorgen bei ihnen nun für eine Abwanderung zu **Call of Duty 4** und Co. ❑

Info: www.crysisnews.de



STIRB LANGSAM | Zwar bemühte sich Crytek zu Beginn um Mehrspielerakzeptanz, scheint nun aber zu scheitern.

DIRECT X 10.1 ENTFERNT

Assassin's Creed

Verschwörungstheorien verbreiten sich schnell, so auch bei einem aktuellen Patch, an dem Ubisoft zurzeit arbeitet. Dieser erste Software-Flicken für Assassin's Creed soll diverse Bugs entfernen. Grund der Empörung ist aber vielmehr, dass die geplanten Änderungen die Unterstützung für Direct X 10.1 aus dem Spiel entfernen.

Angebliche Ursache: Während des Rendervorgangs im Post-Processing wird eine Phase übersprungen, was zu Einbußen in der Performance führen soll. Aber: Unter Windows Vista berichteten Direct-X-10.1-Nutzer von einer Leistungssteigerung um bis zu 25 Prozent. Da zurzeit nur Ati-Karten Direct X 10.1 unterstützen, munkeln böse Stimmen im Internet, dass Nvidia hinter der Patch-Aktion steht. Immerhin ist der Grafikkartenhersteller Partner von Ubisoft und dürfte mit dem Ati-exklusiven Feature gar nicht glücklich sein.

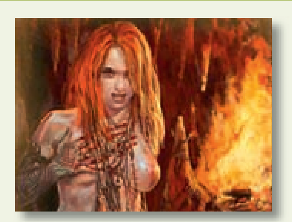
Alles nur Gerüchte? Oder die bittere Wahrheit hinter wirtschaftlichen Interessen? Die Fans jedenfalls sind empört, zumal das Spiel noch immer bei vielen Leuten nicht einwandfrei läuft. Ein User schrieb dazu zynisch in einem Assassin's Creed-Fan-Forum: „Nvidia: The Way It's Meant To Be Patched." ❑

Info: http://forums.ubi.com

PANIKMACHE? | Alles frei erfunden? Oder musste Ubisoft dem Druck von Nvidia nachgeben?

URZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KUR

C&C 3: KANES RACHE
Mit dem nächsten Patch schraubt Electronic Arts wieder einmal kräftig am Balancing der Einheiten. So erhalten etwa die Fanatiker der Nod eine Steigerung des Angriffsschadens um 50 Prozent, bei der Zocom wird die Reichweite um 20 Prozent erhöht. Die Mechapeed der Scrin wird um zehn Prozent verlangsamt, die Kosten für einzelne Segmente gleichzeitig auf 200 Dollar angehoben. Ob die Spieler nach diesem Patch endlich mit der Ausgewogenheit der Einheiten zufrieden sind?
Info: Webcode: 25EN



THE WITCHER
Die Enhanced Edition zum Rollenspiel verschiebt sich laut Entwickler CD Projekt auf den späten Sommer dieses Jahres. Grund dafür ist, die Version weltweit zum gleichen Zeitpunkt zu veröffentlichen. Die Enhanced Version wird ein stark verbessertes Spiel enthalten, bei dem etwa die deutsche Synchro komplett überarbeitet und die Ladezeiten drastisch reduziert wurden. Für mehr Informationen über den genauen Inhalt der Enhanced Version folgen Sie bitte unserem Webcode.
Info: Webcode: 25EP

ANGELSAISON ERÖFFNET

Der Herr der Ringe Online

Bei unserem letzten Ausflug nach Mittelerde sah man immer mehr Helden an Gewässern herumstehen und ihre Rute auswerfen. Wir reden natürlich vom Angeln, dem ersten Hobby, das mit der kostenlosen Content-Erweiterung (Buch 13) Einzug in Der Herr der Ringe Online gehalten hat.

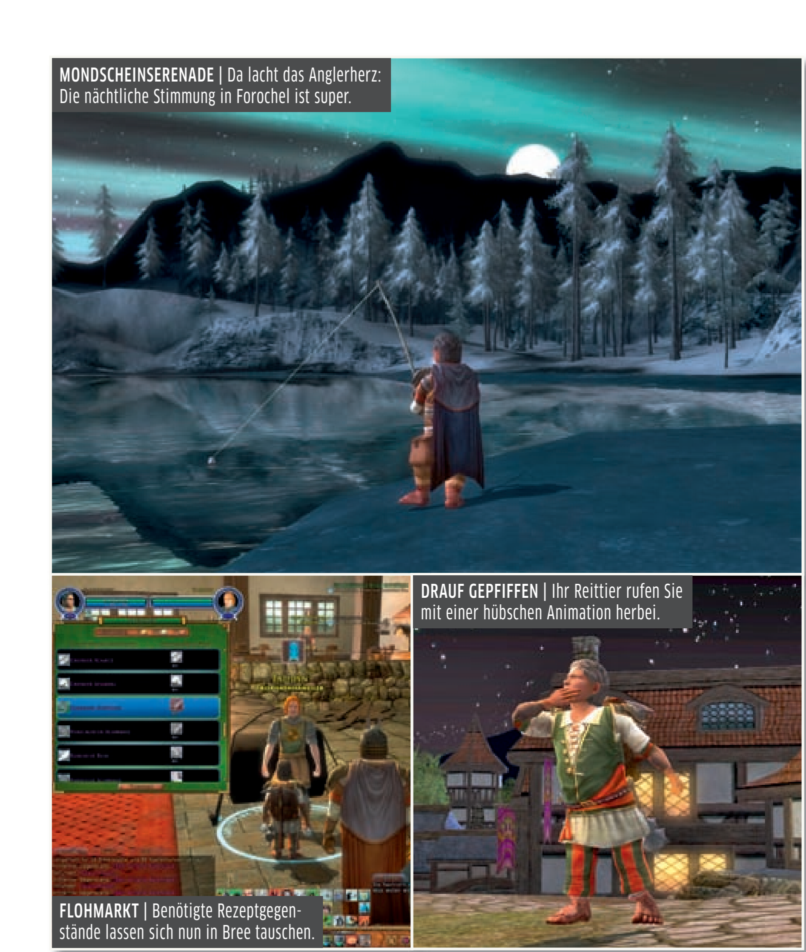
Was für WoW-Spieler schon längst ein alter Hut ist, erfreut nun die Lotro-Spieler, da man sich zum Beispiel seine frisch gefangene Beute beim Präparator für die Ewigkeit bewahren und im eigenen Heim zur Dekoration an die Wand hängen kann. Ein nettes Detail, das zum unserer Meinung nach gemütlichsten aller derzeitigen Online-Rollenspiele passt.

Viel spannender geht es dagegen in der neuen Region Forochel zu, die Sie von Evendim aus erreichen, indem Sie das Tor nach Norden, im Nordostzipfel der Karte gelegen, duchschreiten.

Das eisige Gebiet bietet jede Menge neuer Quests und ist eine echte Augenweide. Schon in der ersten Siedlung des neu hinzugekommenen Volks der Lossoth (die an Eskimos erinnern) gibt es viele Details zu sehen. Jäger hetzen mit ihren Eisschlitten vorbei, Elchgeweihe zieren die Hütten und nachts sorgt ein wunderschönes Polarlicht für das richtige Ambiente.

Auch andere Kleinigkeiten tragen weiter zur Verbesserung der ohnehin schon großartigen Atmosphäre im Spiel bei. So vollführt Ihre Spielfigur eine neue Emote-Animation, wenn Sie nach Ihrem Reittier rufen. Achten Sie mal auf die „Pfeifkonzerte", die man jetzt überall in Mittelerde zu hören bekommt. Schön, dass die Entwickler so fleißig am Spiel nacharbeiten. ❑

Info: www.lotro-europe.com



MONDSCHEINSERENADE | Da lacht das Anglerherz: Die nächtliche Stimmung in Forochel ist super.

DRAUF GEPFIFFEN | Ihr Reittier rufen Sie mit einer hübschen Animation herbei.

FLOHMARKT | Benötigte Rezeptgegenstände lassen sich nun in Bree tauschen.



HOMMAGE | Der Cabaña-Junge versperrt Zak den Zugang zum Strandclub – eine Anspielung auf **The Curse of Monkey Island**.



FILM AB | Die Entwickler erzählen die Story in vielen Render-Cutscenes.

KLAMAUK | Die Aliens sprechen mit grausam schlechtem britischen Akzent. Ihr Anführer namens King ähnelt einem bekannten Musiker.

Zak McKracken: Between Time and Space

Von: Felix Schütz

Ein Fan-Projekt, das die Profi-Konkurrenz gehörig durchschüttelt – Zak McKracken erhält einen würdigen Nachfolger.

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

Fan-Adventures – es gibt sie wie Sand am Meer – haben ein Problem: Kaum eines wird jemals fertig. Jahrelange Entwicklungszeiten ohne finanzkräftigen Publisher, ohne ein Ende in Sicht, das nagt an der Motivation. Das Team Artificial Hair Bros. blieb jedoch am Ball – mit Erfolg.

Zak McKracken ist ein Klassiker, 1988 von Lucas Arts veröffentlicht und bis heute ohne offiziellen Nachfolger. Zak McKracken: Between Time and Space füllt diese Lücke mit einer Mischung aus Traditionsbewusstsein und Moderne. Auch im inoffiziellen zweiten Teil spielt man den zynischen Reporter Zak, der eine außerirdische Invasion abzuwehren versucht und dabei kreuz und quer um den Erdball reist.

„Gehe zu", „Schau an", „Nimm" – gesteuert wird mit Aktionsverben, das kennt man noch von Klassikern wie Day of the Tentacle. Aller Nostalgie zum Trotz: Der Bedienkomfort ist gering. Rechtsklicks erfüllen keine Funktion, das war in alten Lucas-Arts-Adventures besser gelöst. Um unnötiges Klicken zu vermeiden, aktiviert man die neun Verben daher idealerweise mit Tastatur-Hotkeys. Auch fehlt eine Übersichtskarte, die das Reisen beschleunigt. Zwei Schwierigkeitsgrade bietet das Spiel an, den schwereren wählen nur Leidensfähige – einige Rätsel wirken hier nämlich eher gezwungen kompliziert als fair und logisch.

Grafik und Sound verdienen großes Lob: Das Spiel protzt mit vielen hübsch gerenderten Filmsequenzen, jeder noch so kleine Dialog ist vertont – das klingt manchmal bemüht, meist aber richtig professionell. Einzig bei der Textmenge hat man es übertrieben: Viele Charaktere schwätzen einfach zu viel, Dialoge wirken dadurch unnötig gestreckt.

Sie erhalten die kostenlose, deutsche Vollversion auf www.zak2.org.

FAZIT: Ambitioniert, gehaltvoll und endlich fertig – das lange Warten hat sich gelohnt! ❑

BAPHOMETS FLUCH 2.5: DAS NÄCHSTE GROSSE FAN-ADVENTURE



▲ **RÜCKKEHR** | George Stobbard und Nicole Collard nehmen es erneut mit den Templern auf.

▶ **DETAILVERLIEBT** | Die Demo überzeugt bereits mit professioneller Sprachausgabe und wunderbar weichen Animationen. Klasse!

Zahllose Fan-Adventures befinden sich in der Entwicklung, die wenigsten schaffen es zur Reife. Baphomets Fluch 2.5 ist neben Zak McKracken 2 jedoch ein echter Hoffnungsträger.

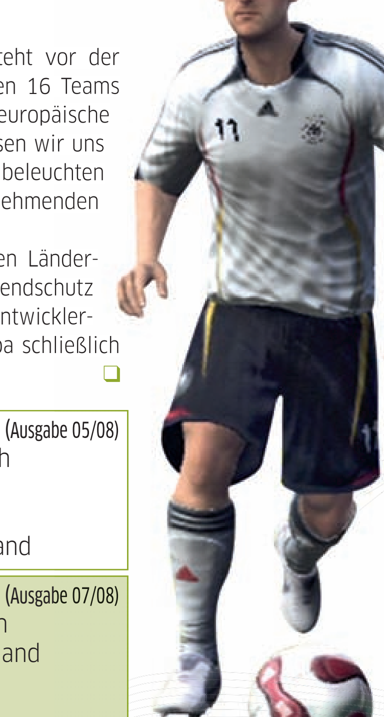
Seit acht Jahren arbeitet das Team mit dem Namen mindFactory an einer inoffiziellen Fortsetzung von Baphomets Fluch 2. Passend dazu auch der liebevolle Grafikstil: fein gezeichnete 2D-Grafik anstelle dreidimensionaler Verschlimmbesserungen. Schleichszenen und Kistenrästel soll es nicht geben. Besonders aufwendig fällt die Synchronisation aus: Bekannte Stimmen aus Film und Fernsehen steuern ehrenamtlich ihre Talente bei – unter ihnen auch die deutsche Originalstimme des Protagonisten George Stobbard.

Eine spielbare Demo sowie zahlreiche Hintergrundinfos und Bilder finden Sie auf www.baphometsfluch25.de. Dort wird das kostenlose Spiel bald als Vollversion mit komplett deutscher Sprachausgabe herunterzuladen sein. Release-Termin ist der 21. August 2008.

So spielt Europa

Von: Alexander Praxl





Die Europameisterschaft im Fußball steht vor der Tür! Vom 7. bis zum 29. Juni kämpfen 16 Teams in Österreich und der Schweiz um die europäische Krone im Ledertreten. Dieses Großereignis lassen wir uns nicht entgehen: In einer vierteiligen Reportage beleuchten wir die Computerspielgewohnheiten aller teilnehmenden Länder.

Uns interessiert: Welche Titel stehen in den Ländercharts ganz oben? Und wie sieht es mit dem Jugendschutz aus? Außerdem werfen wir einen Blick auf die Entwicklerlandschaft des jeweiligen Staates, die in Europa schließlich noch recht überschaubar ist. ❑

Gruppe A (Ausgabe 04/08)	Gruppe B (Ausgabe 05/08)
Türkei	Österreich
Schweiz	Kroatien
Portugal	Polen
Tschechien	Deutschland

Gruppe C (Ausgabe 06/08)	Gruppe D (Ausgabe 07/08)
Frankreich	Schweden
Niederlande	Griechenland
Italien	Spanien
Rumänien	Russland

Griechenland

Einwohnerzahl: 11.171.740
Fläche: 131.957 km²
Hauptstadt: Athen
EM-Bilanz: Zwei Teilnahmen, beste Platzierung: Europameister (2004)

TRIVIA
Die Wiege Europas

- Bei ihrer ersten EM-Teilnahme 1980 in Italien schieden die Griechen in der Vorrunde aus. Dann konnten sie sich 24 Jahre lang nicht mehr für eine Endrunde qualifizieren. Jetzt reisen sie als Titelverteidiger an.
- Torwart Antonios Nikopolidis, Jahrgang 1971, wird wegen seiner grauen Haare auch der Clooney des Fußballs genannt.
- Das heutige Griechenland existiert seit 1821. Zuvor war das Land über fast zwei Jahrtausende zuerst Teil des Römischen, dann des Byzantinischen und schließlich des Osmanischen Reichs.
- Das antike Griechenland gilt als Wiege Europas und Mutterland der Philosophie. Besonders einflussreich waren Sokrates (469-399 v. Chr.), sein Schüler Platon (427-347 v. Chr.) und dessen Schüler Aristoteles (384-322 v. Chr.).

SPIELEENTWICKLER
Ganz schön unabhängig

„Freiheit oder Tod" lautet der Wahlspruch Griechenlands – die Entwicklerszene scheint sich das sehr zu Herzen zu nehmen. Das milde ägäische Klima eignet sich offensichtlich hervorragend für kleine, aber feine unabhängige Studios.

1 TRACK7GAMES

Das unabhängige Entwicklerstudio aus Athen arbeitet seit 2003 an seinem Debüt Theseis – A Journey of Heroes. Das Adventure spielt im Griechenland der Gegenwart, die düstere Thriller-Handlung kreist jedoch um die Mythologie der Antike. 2008 soll das Spiel für PC und Xbox 360 erscheinen. Einen Publisher gibt es bislang nicht.

Info: www.track7games.com



2 ELEMENT 115 ENTERTAINMENT

Das Team um Nick Zafiris und John Tesseris entwickelt in Athen das postnukleare Survival-Horror-Rollenspiel Nuclear Nightmare: Rise of the Fallen. Klingt ambitioniert, allerdings steht der Erscheinungstermin noch in den Sternen.



Info: www.nuclearnightmare.com

3 CHEEKY



Cheeky ist kein Studio, sondern ein Entwickler, der seit 1981 Spiele programmiert. Früher in BASIC, heute Flash-Games – etwa Smack Head, wo man Politiker verhauen darf.

Info: www.cheeky.gr

Schweden

Einwohnerzahl: 9.179.731
Fläche: 450.295 km²
Hauptstadt: Stockholm
EM-Bilanz: Drei Teilnahmen, beste Platzierungen: Halbfinale (1992), Viertelfinale (2004)

TRIVIA

Das beste Eishockey-Team der Welt

- An einer Fußball-EM nahm Schweden erstmals 1992 teil – als Gastgeber. Das Aus kam im Halbfinale gegen die deutsche Nationalmannschaft.
- Die größten Erfolge liegen über ein halbes Jahrhundert zurück: 1948 gab es Gold bei den Olympischen Spielen, 1958 verlor man im torreichsten Finale der WM-Geschichte mit 5:2 gegen Brasilien.
- Das Eishockey-Team ist ungleich erfolgreicher: derzeit auf Platz 1 der IIHF-Weltrangliste, zweifacher Olympiasieger (1994, 2006) und achtmaliger Weltmeister (zuletzt 2006).
- Parlamentarische Monarchie: Staatsoberhaupt Schwedens ist König Carl XVI. Gustaf.
- Ihre Majestät Silvia Renate, Königin von Schweden, ist gebürtige Heidelbergerin. Die Hochzeit zwischen Silvia Sommerlath und dem skandinavischen Monarchen war 1976 das TV-Ereignis in Deutschland.
- Basisdemokratie: Per Volksabstimmung entschieden sich die Schweden 1979 gegen die Atomenergie, 2003 gegen den Euro.
- Jugendschutz: Wie in zahlreichen anderen Ländern Europas gilt das PEGI-System.

ASTRID LINDGREN

„Uralt, halb blind, halb taub und total verrückt"

Die Kinderbuchautorin Astrid Lindgren zählt zu den erfolgreichsten ihres Metiers. Sie hat unsterbliche Figuren erschaffen: Pippi Langstrumpf, Ronja Räubertochter, Madita, Michel aus Lönneberga und Kalle Blomquist, um nur einige zu nennen. Ihr 1973 veröffentlichter Roman **Die Brüder Löwenherz** sorgte für Kontroversen, weil er sich als Kinderbuch mit dem Tod auseinandersetzt. 1997 wurde Astrid Lindgren zur „Schwedin des Jahres" ernannt. Selbstironisch erklärte die damals 90-Jährige dem Publikum: „Ihr verleiht den Preis an eine Person, die uralt, halb blind, halb taub und total verrückt ist. Wir müssen aufpassen, dass sich das nicht rumspricht." Am 28. Januar 2002 verstarb Astrid Lindgren im Alter von 94 Jahren. Seither wird der Astrid-Lindgren-Gedächtnis-Preis verliehen, der mit etwa 540.000 Euro höchstdotierte Kinder- und Jugendliteraturpreis der Welt.

SPIELEENTWICKLER

Echtzeit-Action und Ego-Shooter

Junge, kreative Schweden lieben's brachial – nicht nur in Sachen Musik.



MASSIVE ENTERTAINMENT

Im Echtzeit-Taktikspiel **World in Conflict** marschiert die Rote Armee in den USA ein; Grafik und Gameplay konnten überzeugen, im Herbst soll das Add-on **Soviet Assault** erscheinen. Das 1997 gegründete Studio ist in Malmö angesiedelt und machte sich einen Namen mit der **Ground Control**-Serie (ab 2000).
Info: www.massive.se


World in Conflict

2

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT

Mit der **Battlefield**-Serie (ab 2002) kam der Durchbruch für DICE. Derzeit arbeiten die Stockholmer an dem vielversprechenden „Ego-Runner" **Mirror's Edge**. Seit 2006 gehört das Studio zur glücklichen Electronic-Arts-Familie.
Info: www.dice.es



STARBREEZE STUDIOS

Aus Uppsala kommen brachiale Spiele für Erwachsene, etwa das Action-Adventure **Enclave** (2003) und der Ego-Shooter **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** (2004). In seiner heutigen Form existiert das Studio seit 2002.
Info: www.starbreeze.com

SPIELECHARTS

Im Norden nichts Neues

Nachtelfen, Orks und virtuelle Anti-Terror-Einheiten bevölkern auch in Schweden die Verkaufscharts. Nur Die Sims fehlen.

1


World of Warcraft

Mittlerweile sind es zehn Millionen Spieler und am 9. Mai veranstalteten US-amerikanische Wissenschaftler die erste Konferenz in (ja: in!) **World of Warcraft**. Thema der Tagung war das Verschmelzen von virtuellen Welten und der Wirklichkeit. Wirklich passend. Blizzards Online-Rollenspiel war wieder einmal in aller Munde, viel wichtiger aber: Es steht in immer mehr heimischen Spiele-Regalen. Auch in Schweden.

2 COUNTER-STRIKE: ANTHOLOGY
Die wahrscheinlich erfolgreichste Modifikation eines Computerspiels ist gefragt wie eh und je.

3 WOW: THE BURNING CRUSADE
Neue Völker, neue Gebiete, zehn weitere Charakterstufen – das Add-on hält die Community bei Laune.

4 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Wenn ein russischer Nationalist Terroristen unterstützt, müssen PC-Spieler den Karren aus dem Dreck ziehen.

5 GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK
Zwar nicht für den PC, aber für PS2, PS3, Xbox 360 und Wii belegt das Spiel stolze vier Plätze in den Top 10.

Spanien

Einwohnerzahl: 45.200.737
Fläche: 504.645 km²
Hauptstadt: Madrid
EM-Bilanz: Sieben Teilnahmen, beste Platzierungen: Europameister (1964), Vize-Europameister (1984), Viertelfinale (1996, 2000)

TRIVIA

Reconquista und Konquistadoren

- Im Hochmittelalter (11. bis 13. Jh.) waren weite Teile der iberischen Halbinsel von den Mauren bevölkert. Während der Reconquista eroberten die katholischen Herrscher Nordspaniens das Land zurück.
- 1492 trat der aus Genua stammende Seefahrer Christoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone eine Entdeckungsreise an, um einen westlichen Seeweg nach Indien zu suchen – er fand Amerika.
- Ihm folgten die Konquistadoren: Soldaten und Abenteurer, die im 16. und 17. Jahrhundert weite Teile der neuen Welt für die Krone in Besitz nahmen.
- Spanien ist noch heute eine parlamentarische Erbmonarchie. Staatsoberhaupt ist König Juan Carlos I.
- Fast eine halbe Milliarde Menschen sprechen Spanisch als Muttersprache, die meisten davon leben in Süd- und Mittelamerika.
- Zwei Städte in Spanien haben mehr als eine Million Einwohner: die Hauptstadt Madrid (3,1 Mio.) und Barcelona (1,6 Mio.).

JUGENDSCHUTZ

Altersfreigaben in Spanien

In Spanien gibt es keine rechtlich verbindlichen Alterseinstufungen für Computerspiele. Die Klassifizierungen haben lediglich den Charakter einer Empfehlung. Damit wird Eigenverantwortung von Konsumenten gefordert – und vor allem von den Eltern der potenzielle Käufer. Bei der Kennzeichnung greift man in Spanien wie in den meisten anderen europäischen Ländern auf das PEGI-System (Pan European Game Information) zurück, nach dem Spiele in die Kategorien 3+, 7+, 12+, 16+ und 18+ eingeordnet werden. Für die Einordnung im Bereich der Gewaltdarstellungen ist hier zum Beispiel entscheidend, ob sich die Gewalt gegen eine Cartoon-Figur (3+), einen Fantasy-Charakter (12+) oder gegen menschenähnliche Charaktere (16+) richtet. Erst im Fall von heftigen Gewaltdarstellungen, wie Folter- oder sadistischen Szenen, wird die Freigabe auf 18+ beschränkt. **Call of Duty 4** etwa wurde in Spanien ab 16 Jahren freigegeben, hierzulande erhielt es „Keine Jugendfreigabe".

SPIELEENTWICKLER

Softwareschmieden aus Spanien

Die Anzahl der Entwicklerstudios hält sich in Grenzen, dennoch kommen einige bekannte Spiele von der iberischen Halbinsel.





PYRO STUDIOS

Tüfteln war angesagt in **Commandos: Hinter feindlichen Linien** (1998) – und das frische Spielprinzip des Taktikspiels ganz ohne Basenbau und Ressourcen begeisterte Kritiker wie Spieler. Nach dem zweiten Teil jedoch verkam die Serie zum Taktik-Shooter. Ebenfalls von den Pyro Studios sind die Strategiespiele **Praetorians** (2003) und **Imperial Glory** (2005).
Info: www.pyrostudios.com


Praetorians



MERCURYSTEAM ENTERTAINMENT

Den Spitznamen „Grand Theft Robot" erhielt **Scrapland** von MercurySteam, weil man darin eine offene Welt bereist. Außerdem waren die Spanier an der Entwicklung von **Clive Barker's Jericho** (2007) beteiligt.
Info: www.mercurysteam.com

3 REVISTRONIC

Das in Madrid ansässige Studio arbeitet am Action-Adventure **Project Witches** sowie an der Fortsetzung seiner Adventure-Serie um Cowboy Fenimore Fillmore, die 1996 mit **3 Skulls of the Toltecs** begann und 2004 **The Westerner** hervorbrachte.
Info: www.revistronic.com



SPIELECHARTS

Los Sims: grenzenlos erfolgreich

In Spanien steht das aktuelle Add-on zu Die Sims 2 an der Spitze der Charts. Die große Überraschung folgt auf Platz 2.


Die Sims 2: Freizeit-Spaß

Kaum ein Land, in dem nicht irgendein Teil der großen **Sims**-Familie in den Top 5 der Verkaufscharts steht. So auch in Spanien: Kein Spiel geht öfter über die Ladentheken der großen Handelsketten als das Add-on **Die Sims 2: Freizeit-Spaß**. Darin dreht sich alles um die Hobbys der Sims: Basketball spielen, ins Ballett gehen oder am Auto herumbasteln – nicht umsonst ist das Spiel in Spanien unter dem Titel **Los Sims 2 y sus Hobbies** erschienen.

2 BRAIN TRAINER
Die Minispiel-Sammlung trainiert die grauen Zellen in fünf Kategorien, etwa mit Logik- oder Zahlenrätseln.

3 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Der Ego-Shooter von Infinity Ward ist optisch und spielerisch vom Feinsten – und hält sich standhaft in den Charts.

4 WORLD OF WARCRAFT
Auch auf spanischen PCs tobt die Schlacht zwischen der Horde und der Allianz.

5 WOW: THE BURNING CRUSADE
Mit dem Add-on gibt es für Level-60-Charaktere wieder neue Herausforderungen in Azeroth.

Russland

Einwohnerzahl: 143.114.000
Fläche: 17.075.400 km²
Hauptstadt: Moskau
EM-Bilanz: Zwei Teilnahmen, nie über die Vorrunde hinausgekommen

TRIVIA
Fakten über Russland

- Seit April 2006 wird die Nationalmannschaft vom Niederländer Guus Hiddink trainiert. Der Weltenbummler war zuvor schon Coach von Holland, Südkorea und Australien.
- Auf die EM-Teilnahme Russlands dürfte vor allem das Mutterland des Fußballs schlecht zu sprechen sein: England belegte in der Qualifikation mit einem einzigen Punkt Rückstand den dritten Platz der Gruppe E – und nimmt erstmals seit 1984 nicht an der Endrunde teil.
- Historische Niederlage: 1912 verlor das Zarenreich Russland mit 16:0 gegen das Deutsche Reich.
- In der Oktoberrevolution 1917 besiegelten Lenin und Trotzki das Ende der Monarchie und zwangen Zar Nikolaus zum Abdanken.
- Der sowjetische Kosmonaut Juri Gagarin war 1961 der erste Mensch im Weltall. Am 12. April umrundete sein Raumschiff Wostok 1 in 108 Minuten einmal die Erde.
- Perestroika: Ab 1987 leitete Präsident Michail Gorbatschow einen Umbau des politischen Systems ein.
- Die Russische Föderation ging 1991 aus der Sowjetunion hervor.
- Russland ist mit 17 Millionen Quadratkilometern das flächenmäßig größte Land der Erde. Deutschland hätte knapp 50-mal Platz in dem riesigen Staatsgebiet.

PREISVERLEIHUNG
Borscht statt Burger

Vom 18. bis 20. April fand in Moskau die „Russian Game Developers Conference" (KRI) statt. Russische Entwickler und Publisher trafen sich, um bereits zum sechsten Mal die KRI-Awards zu vergeben. Der große Gewinner der diesjährigen Veranstaltung war **King's Bounty: The Legend** von Katauri Interactive (Vorschau ab Seite 96), das die Preise für das beste Spiel, das beste Rollenspiel, das beste Game-Design sowie den Publikumspreis erhielt. Kurios: Bereits bei der KRI 2007 gewann das Spiel den Preis der Pressevertreter und belegte hinter **Disciples III** den zweiten Platz als bestes Game. In der zweiten Jahreshälfte soll **King's Bounty: The Legend** auch bei uns erscheinen – der lange Zeitraum zwischen der Fertigstellung des Spiels und der Veröffentlichung in Deutschland lässt zumindest auf eine gelungene Lokalisierung hoffen.

SPIELEENTWICKLER
Mütterchen Russland macht mobil

Konsum und Kapitalismus sind noch recht neu in Russland. Die Games-Branche hat sich der rapiden Entwicklung der Märkte angepasst.

1 NIVAL INTERACTIVE

Etherlords (2001), Blitzkrieg, Battle Mages, Silent Storm (alle 2003) und diverse Fortsetzungen der etablierten Marken kommen aus dem 1996 gegründeten Studio. Zuletzt entwickelte Nival Interactive den fünften Teil der legendären Fantasy-Strategiespielserie Heroes of Might and Magic (2006) und die Add-ons Hammers of Fate und Tribes of the East für Ubisoft.
Info: www.nival.com




Heroes of Might and Magic 5



2 AKELLA



1993 in Moskau gegründet, zählt das Studio zu einem der ältesten in Russland. 250 Mitarbeiter kümmern sich um Entwicklung, Lokalisierung und Vertrieb von Spielen. Im Haus entwickelt wurde etwa Pirates of the Caribbean (2003), als Publisher betreute Akella unter anderem das Rollenspiel Hard to be a God (2007).
Info: www.akella.com

3 GFI RUSSIA

Der inoffizielle Jagged Alliance-Nachfolger Hired Guns: The Jagged Edge erschien im März, in Kürze folgt das Echtzeit-Strategiespiel Warfare. Außerdem vertreibt GFI die zahlreichen Tom-Clancy-Spiele in Russland.
Info: www.gfi.su



SPIELECHARTS
Mutanten und Kreuzritter

Es erwies sich als äußerst schwierig, an offizielle Verkaufscharts zu kommen. Zum Glück gibt es Spiele-Magazine. Hier die Top 5 der Leser:


S.T.A.L.K.E.R.

Lokalpatriotismus der etwas anderen Art: In S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl machen die ukrainischen Entwickler von GSC Game World die radioaktiv verseuchte Zone um das Kernkraftwerk Tschernobyl zum Handlungsort ihres Ego-Shooters. In dieser bedrückenden Atmosphäre erkundet der Spieler eine offene Welt voller Anomalien und Mutanten – der Kampf gegen rivalisierende Stalker erfreut sich in Russland noch immer größter Beliebtheit.

2 ASSASSIN'S CREED
Das Heilige Land zur Zeit der Kreuzritter: Mit dem Assassinen Altaïr meucheln Sie in Jerusalem, Damaskus und Akkon.

3 GTA: SAN ANDREAS
Der anhaltende Erfolg legt nahe: Wenn **GTA 4** für den PC erscheint, wird es auch gekauft – wohl nicht nur in Russland.



4 THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesdas Rollenspiel hat auch schon einige Jahre auf dem Buckel. Dennoch zählt es zu den Lieblingsspielen der Russen.



5 CRYSIS
Der Trend scheint zum „Open World Game" zu gehen – da darf der aktuelle Shooter von Crytek natürlich nicht fehlen.



KOMPLEXES GEBILDE | Civilization 4 simuliert auf einer globalen Ebene gesellschaftliche Zusammenhänge und Entwicklungen.

Die Welt der Gesellschafts-Spiele

Von: Alexander Praxl

Das Leben ist nicht immer einfach – Computerspiele auch nicht. Ein Medium wird erwachsen.

Spiele müssen Spaß machen, aber manche können mehr: Sie vermitteln einen Eindruck davon, wie komplexe Systeme funktionieren, und thematisieren in einem zwanglosen Rahmen gesellschaftlich relevante Probleme. In Civilization 4 etwa lenkt und leitet der Spieler die Entwicklung eines Volkes. Er beschafft Rohstoffe, verwaltet Städte, bestimmt die politische und religiöse Ausrichtung seiner Zivilisation, betreibt Forschung und Diplomatie. Civilization erlaubt dem Spieler zudem, eine alternative Weltgeschichte zu durchleben, eine, wie sie vielleicht hätte sein können. Und es legt dadurch nahe: Die Geschichte, wie wir sie kennen, ist nur eine von vielen möglichen Geschichten.

Das Spiel als Medium der unbegrenzten Möglichkeiten lässt uns alle erdenklichen Freiheiten. Dennoch orientiert es sich an realen Begebenheiten – zumindest soweit diese ins Spielgeschehen passen. Ein gutes Computerspiel meistert den Spagat zwischen einer möglichst glaubwürdigen Abbildung realer Verhältnisse einerseits und einem abwechslungsreichen, unterhaltsamen Gameplay andererseits. Es will uns fordern, aber nicht überfordern.

Auch wenn Computerspiele ernsthafte Themen aufgreifen, vermeiden sie tunlichst, uns mit unlösbaren Aufgaben zu konfrontieren. Sie stellen komplexe Sachverhalte immer vereinfacht dar, weil nichts mehr motiviert als Erfolgserlebnisse. Im Vordergrund steht der Spaß.

Dass man diesen auch mit Spielen haben kann, die schwerwiegende Probleme unserer nicht immer heilen Welt aufgreifen, beweisen The Witcher, die Grand Theft Auto-Serie und diverse andere Beispiele aus fast allen Genres (siehe rechts). Jedes Mal etwa, wenn wir in Call of Duty 4 oder C&C Generäle in den Krieg gegen den Terror ziehen, zeigt sich, dass der 11. September 2001 nicht nur reale politische Konsequenzen hat, sondern auch ganz konkrete Auswirkungen auf Computerspiele – denken Sie nur an das Anthrax in Generäle!. „Videospiele werden zunehmend ein erwachsenes Medium. Und ein erwachsenes Medium benötigt erwachsene Inhalte", sagt der Games-Forscher Dr. Ian Bogost vom Georgia Institute of Technology (siehe Kasten links).

Bedenkt man die wachsende kulturelle Bedeutung dieses Mediums, tut man sicherlich gut daran, es ernst zu nehmen. Auch die Entwickler tragen eine gewisse Verantwortung, weil ihre Produkte – ob gewollt oder nicht – eine Haltung zu wichtigen Themen einnehmen. Civilization 4 vertritt zum Beispiel ganz klar die Aussage: Umweltverschmutzung schadet der positiven Entwicklung einer Gesellschaft. Es sagt aber auch: Die Vorherrschaft über Rohstoffe fördert diese Entwicklung. Und das ist – ohne irgendjemandem eine böse Absicht unterstellen zu wollen – angesichts weltweiter Kriege um Öl oder Diamanten nicht ganz unproblematisch.

Die viel beschworene Medienkompetenz ist also gefragt, selbst bei einem Titel, den die USK ab 12 Jahren freigegeben hat. Ganz gleich wie ein Computerspiel daherkommt, episch, albern, brutal, beschaulich, Furcht einflößend, romantisch, rasant, zynisch, ernsthaft oder gesellschaftlich relevant: Entscheidend ist, wie jeder Einzelne damit umgeht. Das Medium profitiert davon, möglichst viele Bereiche unseres Lebens zu thematisieren. ❑

ERNSTE SPIELE

Ian Bogost ist Autor zweier Bücher und Entwickler von „Serious Games": Spiele, die klar und deutlich eine Aussage vertreten. Unter dem Label Persuasive Games programmiert er sie, auf der Homepage www.watercoolergames.org schreibt er darüber.

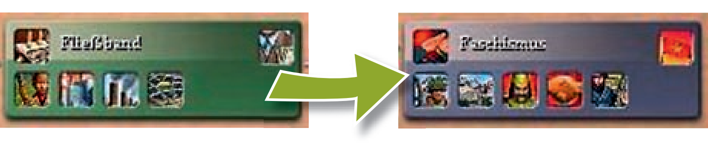
Den Mittelweg zwischen einem „ernsten Spiel" und komplexer Unterhaltung schlägt die Polit-Simulation Democracy 2 ein.

ERWACHSENE GENRES

STRATEGIE

Kein Genre behandelt gesellschaftlich relevante Themen ausführlicher als das Strategiespiel – ob in Echtzeit oder rundenbasiert, ob kampfbetont oder weitgehend friedlich.

Häuser zu bauen und für Nahrung zu sorgen bedeutet, grundlegende menschliche Bedürfnisse zu befriedigen. Rohstoffe müssen gefördert, weiterverarbeitet und verteilt werden – der Spieler setzt sich also auch mit Marktmechanismen und logistischen Problemen auseinander. Die virtuellen Bürger erwarten unter Umständen Zugang zu kulturellen Einrichtungen, Möglichkeiten zur Gesundheitsvorsorge und Bildung, verlangen nach Arbeit sowie attraktiven Wohngebieten und leiden unter Kriminalität, Armut, sozialen Missständen und Umweltverschmutzung.



URSACHE & WIRKUNG | Civilization 4 legt durch die Organisation des Technologiebaums nahe, dass es Kausalitäten innerhalb der Menschheitsentwicklung gibt – und behauptet damit etwa ganz unverblümt: Wer bereit ist, im gleichen Takt zu arbeiten (Fließband), wird auch im gleichen Takt marschieren (Faschismus).

GLORIA | Um in Caesar 4 solch imposante Städte zu errichten, kümmern Sie sich um die Befriedigung der Bedürfnisse aller Gesellschaftsschichten, den Arbeitsmarkt, die Attraktivität der Gebiete, Kultur, Bildung, Gesundheit, Sicherheit – und um die entsprechenden Zusammenhänge.

ROLLENSPIEL

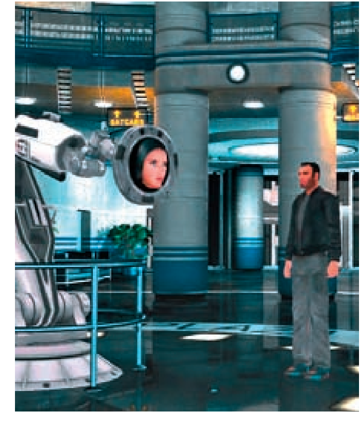
Rollenspielwelten sind meist heile Welten, über die dann ein klar definiertes, großes Übel hereinbricht. Selten sind die Grenzen zwischen Gut und Böse leichter auszumachen als in einem Fantasy-Szenario.

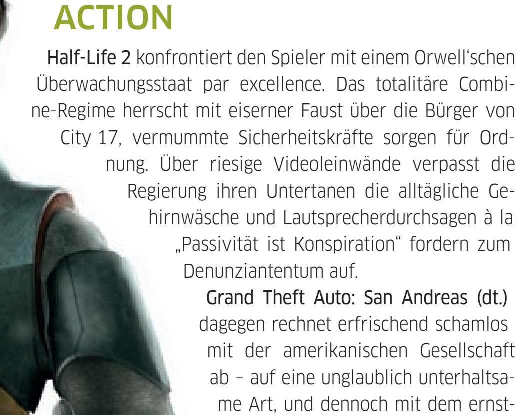
Dass es auch anders geht, hat The Witcher eindrucksvoll gezeigt. Das Szenario des polnischen Autors Andrzej Sapkowski ist dreckig, Hexenverbrennungen und Rassismus sind an der Tagesordnung. Eine strenge, monotheistische Kirche hat das Sagen, Elfen und Zwerge leben am Rande der menschlichen Gesellschaft und werden brutal unterdrückt. Das Spiel behandelt also in einem hochgradig fiktiven Rahmen (Elfen und Zwerge) durchaus reale Probleme, wie die Diskriminierung von Minderheiten.



ADVENTURE

Als spannender Polit-Thriller präsentiert The Moment of Silence die Vision einer Spiel gewordenen düsteren Zukunft. Der Protagonist wird in eine weltweite Verschwörung verstrickt und avanciert vom staatstreuen Bürger zum Systemgegner. Das Adventure aus dem Jahr 2004 nimmt eine deutlich gesellschaftskritische Haltung ein und regt zum Nachdenken an – etwa über Themen wie Meinungsfreiheit oder die elektronische Überwachung von Bürgern durch den Staat. Ähnlich düstere Sci-Fi-Szenarien entwerfen Blade Runner, Normality oder aktuell Goin` Downtown (siehe Test auf Seite 118).



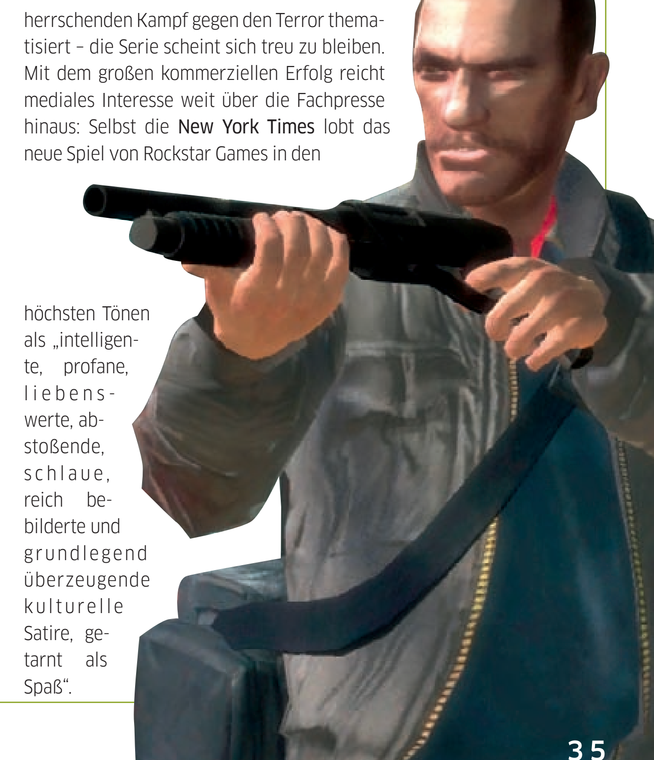


ACTION

Half-Life 2 konfrontiert den Spieler mit einem Orwell'schen Überwachungsstaat par excellence. Das totalitäre Combine-Regime herrscht mit eiserner Faust über die Bürger von City 17, vermummte Sicherheitskräfte sorgen für Ordnung. Über riesige Videoleinwände verpasst die Regierung ihren Untertanen die alltägliche Gehirnwäsche und Lautsprecherdurchsagen à la „Passivität ist Konspiration" fordern zum Denunziantentum auf.

Grand Theft Auto: San Andreas (dt.) dagegen rechnet erfrischend schamlos mit der amerikanischen Gesellschaft ab – auf eine unglaublich unterhaltsame Art, und dennoch mit dem ernsthaften Unterton einer gelungenen, teils bitterbösen Satire. „Das ist das wirkliche Amerika: betrunken, stolz, arbeitslos und zornig!", heißt es in einem der Radiospots. Und wenn am Ende des Spiels in Los Santos das Chaos ausbricht, ist das nicht nur eine willkommene Abwechslung im Gameplay, sondern vermutlich auch ein Verweis auf die Rassenunruhen von 1992 in Los Angeles.

Auch zu GTA 4 (siehe Vorschau ab Seite 42) existiert ein vor Ironie triefender Trailer, der den in Amerika alles beherrschenden Kampf gegen den Terror thematisiert – die Serie scheint sich treu zu bleiben. Mit dem großen kommerziellen Erfolg reicht mediales Interesse weit über die Fachpresse hinaus: Selbst die New York Times lobt das neue Spiel von Rockstar Games in den höchsten Tönen als „intelligente, profane, liebenswerte, abstoßende, schlaue, reich bebilderte und grundlegend überzeugende kulturelle Satire, getarnt als Spaß".



Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Battlefield 2: Offworld: Fall of Mars	●	●	–
Command & Conquer 3: Kanes Rache - Offizielles Bonus Map-Pack 1	●	●	–
Call of Duty 4: Modern Warfare – Mod-Tools v1.1	–	–	●
Crysis: Crysis-HQ MP Contest Map-Pack 1	●	●	–
Crysis: Mod SDK 1.2	–	–	●
Gratisspiel: Frayed Knights – Pilot Episode	●	●	–
Gratisspiel: FreeCiv	●	●	–
Gratisspiel: Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen	●	●	–
Gratisspiel: Trackmania Nations Forever	●	●	–
Gratisspiel: Universal Combat	–	–	●
Neverwinter Nights 2: Der Fluch der Zwerge	●	●	–
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – Invasion Mod	–	–	●
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Die Legenden und Märchen von Ash'kale	●	●	–
Unreal Tournament 2004 (dt.): Philip Muwanga's Squad Commander	●	●	–

WACHSCHUTZ | Der rote Kreis um diese beiden Nahkämpfer zeigt an, dass sie gerade dieses Gebiet bewachen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Philip Muwanga's Squad Commander

Die Menschheit hat ganze Arbeit geleistet. Die Erde ist wieder einmal (fiktiv) über den Jordan gegangen. Durch ein atomares Inferno wurde der Planet unbewohnbar und die Überlebenden zogen sich unter die Erdoberfläche zurück. Auch viele Monate, nachdem sich die riesigen Wolken aus Staub schon längst verzogen hatten, blieb es draußen wegen der hohen Strahlung gefährlich. Doch nun, Jahre nach dem schrecklichen Ereignis, streben die Menschen wieder ans Tageslicht zurück. Ein kleiner Trupp Spezialeinheiten soll an der Erdoberfläche nach dem Rechten sehen und Plätze auskundschaften, die sich so weit regeneriert haben, dass man sich dort wieder niederlassen kann. Dummerweise sind Sie als Commander und Ihre Männer nicht die Einzigen mit diesem Ansinnen und so treffen Sie bald auf andere Menschen,

S.T.A.L.K.E.R.: Invasion Mod

Glauben Sie uns: Diese Mod ist ein echter Hammer. Und das, obwohl er nicht die Geschichte von **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** oder deren Missionen ändert oder erweitert, sondern „nur" am Gameplay schraubt. Die vielen Änderungen zielen vor allem auf ein wirklichkeitsnäheres Spielerlebnis. So ist es nur logisch, dass verwundete Monster jetzt realistisch bluten und starke Kreaturen dem Spieler auch wirklich kräftemäßig überlegen sind. Sie dürfen die erlegten Tierchen jetzt sogar verspeisen. Aber Vorsicht! Mutanten können durchaus verstrahlt sein. Horror-Altmeister Hitchcock würde sich freuen: Krähen fliegen tiefer und lassen sich vom Himmel putzen. Grafikfetischisten ergötzen sich nicht nur an realistischeren Texturen für Monster, Nichtspielercharaktere, Waffen und Fahrzeuge sowie mehr Bluteffekten, sondern auch an einem jetzt korrekten Sonnenlauf von Osten über Süden nach Westen, der dann schicke Sonnenaufgänge und Dämmerung auf den Monitor zaubert. Außerdem gibt es nun prächtige Gewitter, die auch mit ebensolchen Sounds aufwarten. Apropos Sound: Die nervigen „Hallo, hallo, komm rein und steh hier nicht rum"-Sprüche sind Geschichte. Dafür gibt's neue Geräusche in freier Natur wie Regenplätschern, einen frischen Soundtrack mit 25 Liedern sowie brandneue und sehr realitätsnahe Waffensounds.

Nichtspielercharaktere (NPCs) nehmen ihre Umwelt realistischer wahr als bisher. Sie hören gut, sehen aber bei Nacht ebenso wenig wie Sie selbst. Die Typen können bluten (und sogar verbluten) und Granaten werfen. Ihr Spielcharakter kann etwas weniger tragen, jammert bei starken Verletzungen lautstark und verliert mehr Blut als bisher. Außerdem zielen Sie in der Hocke genauer als im Stehen. Weiterhin tauschte Modder Atomium Waffen aus, schraubte an Artefakten, Nahrungsmitteln, der Schlaffunktion und, und, und. Die komplette Liste der Änderungen finden Sie im Liesmich-Dokument der Mod-Archivdatei. (mb) ❑



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –



▲ **DURCHBLICK** | Dieser Stalker trägt jetzt Brille. Die Nichtspielercharaktere (NPCs) sehen nicht nur schicker aus und haben mehr Geld zum Handeln, sondern nehmen ihre Umwelt nun auch realistischer wahr und hören ziemlich gut.

◀ **KULTURGUT** | Die hier andächtig um das Lagerfeuer sitzenden Artefakt-Jäger wurden kräftig von der Muse geküsst. Sie spielen wieder Mundharmonika und zupfen die Gitarre – jetzt sogar mit extralangen Liedern.



LICHTSCHRANKE | Welche Einheit welchen Gegner im Visier hat, zeigen rote Laserstrahlen an.



HÄUSERKAMPF | Die generischen Bogenschützen hatten sich in den Ruinen verschanzt und uns dort aufgelauert.

die Ihnen jedoch alles andere als freundlich gesinnt sind.

In **Philip Muwanga's Squad Commander** werden Sie Ihr **Unreal Tournament 2004 (dt.)** nicht wiedererkennen. Mit blühender Fantasie und Kreativität verpuppte Macher Philip Muwanga den Mehrspieler-Shooter und ließ nach unzähligen Programmierstunden ein komplett neues Spiel aus dem Kokon schlüpfen. Statt in Ego-Sicht mit dicker Wumme über die Schlachtfelder zu flitzen, steuern Sie jetzt Ihre Einheiten wie in einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel per Maus und Tastatur durch die postapokalyptische Welt. Ihr Team besteht aus spezialisierten Soldaten. Neben Nah- und Fernkämpfern zerren auch Krieger dicke Geschütze durch die Botanik.

Alle Ihre Einheiten greifen zudem auf clevere Spezialfähigkeiten zurück, um die Feinde zurückzuschlagen. So können Sie die Fernkämpfer mit ihren Plasma-Kanonen etwa anweisen, ein bestimmtes Gebiet zu bewachen, und dann die Feinde mit gut gepanzerten Nahkämpfern in diese Falle locken. Strategische Entscheidungen wie diese fordert das Spiel alle naselang von Ihnen.

Die Welt, die Sie in den sechs großen, in einzelne Abschnitte unterteilten Levels durchstreifen, ist gezeichnet von der vergangenen Katastrophe. Kraterlandschaften, zerstörte Gebäude und Städte fordern taktisches Vorgehen. Sowohl in den Ruinen alter Bauwerke als auch hinter Erdhügeln oder sogar alten Badewannen lässt sich vortrefflich Deckung suchen. Natürlich wissen das auch Ihre Gegner und halten ihrerseits einige fiese Überraschungen für Sie bereit. Im Gegensatz zu Kommandeuren in realen Kampfeinsätzen können Sie sich auch bei hektischen Kampfszenen so viel Zeit für Ihre Entscheidungen nehmen, wie Sie möchten. Jedenfalls wenn Sie sich dann in den Commander-Modus retten, der es Ihnen erlaubt, den Truppen im Pausenmodus Befehle zu erteilen. Und obwohl gefallene Kämpfer nach jedem Levelabschnitt ersetzt werden, sollten Sie gut auf Ihre virtuellen Schützlinge achtgeben. Die Jungs ergattern durch die Scharmützel nämlich Erfahrungspunkte, Stärke sowie Lebenskraft und steigen im Level auf. Neue Soldaten hingegen beginnen ihren Kriegsdienst als absolute Grünschnäbel. (mb) ❑



BIS AUF DIE KNOCHEN | Die Gruppe trifft zum ersten Mal auf einige „Brüchige-Knochen-Skelette".

Frayed Knights: Pilot Episode

In den 80er- und 90er-Jahren waren taktische Rundenkämpfe und Abenteurergruppen bei Rollenspielen an der Tagesordnung. Möchten Sie einen nostalgischen Blick auf diese Zeit werfen, legen wir Ihnen **Frayed Knights: Pilot Episode** ans Herz. In diesem Prolog eines Independent-Rollenspiels, das sich derzeit in Entwicklung befindet, erleben Sie die Abenteuer der aufbrausenden Elfenkriegerin Arianna, des kauzigen Priesters Benjamin, der eingebildeten Magierin Chloe und des angeberischen Diebes Dirk. Die vier sollen aus dem Tempel des Gottes der Eiterbeulen, Fieberblasen und Pickel einige Edelsteine stehlen und bekommen es dort mit fiesen Priestern und Eitergolems zu tun. Vor allem der Humor, der gängige Fantasyklischees ordentlich auf die Schippe nimmt, die durchdachten und lustigen Charaktere sowie der strategische Rundenkampf in einer ansehnlichen 3D-Umgebung machen Lust auf das komplette Spiel. (ab) ❑



LAUFBURSCHE | In der Eingangshalle der Zwergenstadt erhalten Sie einige interessante Aufträge.

Neverwinter Nights 2: Der Fluch der Zwerge

Zwerge gehören zu den faszinierendsten Völkern in Fantasywelten. In der **Neverwinter Nights 2**-Modifikation **Der Fluch der Zwerge** sind Sie als Abenteurer auf der Suche nach einem mysteriösen Artefakt. Auf Ihrer Reise erreichen Sie eine Zwergenstadt. Klar, dass Sie diese erst einmal erforschen. Die Bewohner haben einige Sorgen, was nach einem echten Helden schreit. Und vielleicht rücken die stämmigen Kerle auch Informationen über den Verbleib des gesuchten Gegenstandes heraus. Das komplett deutsche Abenteuer von Feline Fuelled Games erfreut mit etwa 10 bis 15 Stunden Spielzeit und stellt das erste Kapitel eines groß angelegten Abenteuers dar. Humor und spannende Kämpfe kommen ebenfalls nicht zu kurz. Hinweis: Vergangene Ausgabe musste die Mod trotz ursprünglich gegenteiliger Planung in letzter Minute von der DVD weichen, allerdings stand sie fälschlicherweise trotzdem in der DVD-Inhaltsliste. (ab) ❑



DAS FENSTER ZUM SPIEL | Die Siedler haben eine neue Stadt gegründet und treffen auf eine andere Zivilisation.

Gratisspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Freeciv

Wenn Sie Aufbau-Strategiespiele im Stil von **Sid Meier's Civilization** lieben, dann haben wir diese Ausgabe genau das Richtige für Sie. **Freeciv** bietet das bekannte Spielerlebnis, ist aber kostenlos. Sie beginnen mit einer Handvoll Siedler, errichten eine erste Stadt und expandieren von hier aus in die ganze Welt. Treffen Sie auf andere Zivilisationen, verhandeln Sie mit diesen per Diplomatie oder Sie lassen die Waffen sprechen. Dabei orientiert sich **Freeciv** an **Civilization 1** und **2**. Grafisch sollten Sie daher auch keinen 3D-Kracher erwarten. Die 2D-Optik ist zweckmäßig und spielt sich nur in einem relativ kleinen Fenster ab. Der Rest des Bildschirms wird von Menüs dominiert. Haben Sie keine Lust, alleine gegen Computergegner zu spielen, dann ziehen Sie gegen bis zu 29 Mitspieler online oder im lokalen Netzwerk zu Felde. Das Runden-Strategiespiel macht große Laune, nimmt aber viel Zeit in Anspruch. (ab) ❑



LAUFBURSCHE | In der Eingangshalle der Zwergenstadt erhalten Sie einige interessante Aufträge.

Gratisspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Trackmania Nations Forever

Endlich ist es so weit: **Trackmania** geht in die nächste Runde! **Trackmania Nations Forever** ist das Sequel von **Trackmania Nations**, das vor zwei Jahren als kostenloses PC-Spiel erschien und aktuell von fast vier Millionen Fans online gespielt wird. Es enthält eine neue Version der Stadium-Umgebung, einen umfangreichen Solo-Modus sowie 65 neue Strecken mit ansteigenden Schwierigkeitsgraden. Im Mehrspielerteil wartet eine Vielzahl an innovativen Online-Funktionen, die neue Interaktionen zwischen den Spielern ermöglichen. Ein frisches Ranglisten-System sorgt für Langzeitmotivation. Der beliebte Strecken-Editor wurde überarbeitet und ist nun intuitiver zu bedienen. **Nations Forever** ist mit dem neuen **United Forever**, das als Verkaufsversion in den Handel kommt, kompatibel. Dieses bietet nicht nur mehr Autos und Strecken, sondern auch einen 3D-Modus inklusive 3D-Brille. (mb) ❑

Gratisspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel



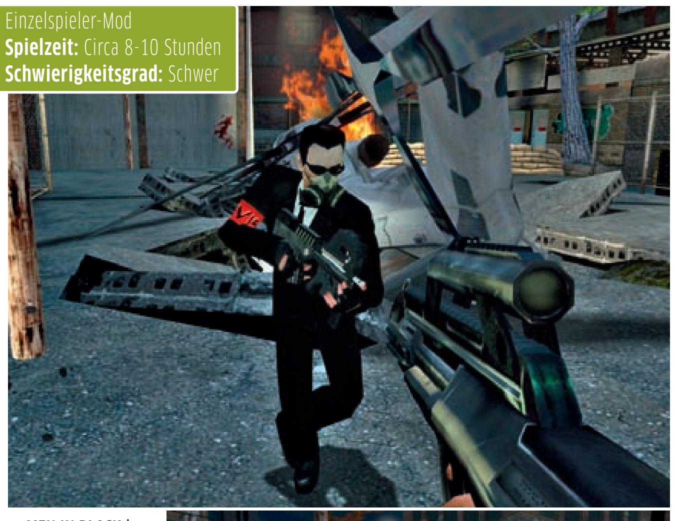
FRAGWÜRDIG | An der Tauchstation des Hotels quetschen wir Eduardo über den Vater der verschwundenen Carmen aus.

Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen

Der Held des Gratis-Adventures **Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen** ist Steuerfahnder. Oder besser gesagt, er war es. Frank Gruber ist ausgebrannt und für seine Begriffe untauglich für den Job geworden. Eine selbst verordnete Pause führt ihn auf die kanarische Insel Lanzarote, wo er in den nächsten Monaten entspannen will. Gerade am Strand angekommen, bietet ihm ein Anwalt einen gut bezahlten Auftrag an. Für 50.000 Euro soll Gruber die Tochter des Industriellen Victor Pineda finden, die sich aus dem Staub gemacht hat. Nach anfänglichem Zögern willigt er ein und für Sie als Spieler beginnt eines der aktuell besten nichtkommerziellen Point&Click-Adventures.

Etwa zwei Stunden lang bereisen Sie liebevoll gestaltete Schauplätze, die real existierende Eckchen Lanzarotes zeigen, Sie reden mit Leuten, sammeln Gegenstände ein und lösen kleine Rätsel. Der markanteste Ort in dem vom Spieledesigner selbst als „Sightseeing-Adventure" betitelten Spiel ist sicher der namensgebende Timanfaya-Nationalpark. Neben der schicken Grafik (abgesehen von den hölzernen Animationen), die von einer selbst entwickelten Engine ausgespuckt wird, loben wir besonders die gelungene Musik und Sprachausgabe. Sie erreicht stellenweise die Qualität eines Verkaufsspiels. Auch sonst packte Macher Martin Lassahn jede Menge Komfort in sein Werk, das fünf Jahre in Entwicklung war. Im Setup stellen Sie nicht nur übliche Optionen wie Grafik und Sound ein, sondern aktivieren auch diverse Steuerungsarten und umfangreiche Spielhilfen, die per Druck auf die Leertaste weiterhelfen. Im Hauptmenü lädt der Punkt „Weiterspielen" den letzten Spielstand. Bedienkomfort, den wir sogar bei vielen aktuellen Spielehits vermissen. Fazit: Kein Adventure-Fan sollte sich **Timanfaya** entgehen lassen. (mb)


SALZ OHNE SUPPE | Frank dringt in die Salinen ein, um Salzproben für eine Analyse zu entnehmen.





▲ **MEN IN BLACK** | Gegner wie dieser Anzugträger stellen sich recht clever an. Sie nutzen Team-Taktiken, bedrängen Sie, traktieren Sie mit Nahkampf-Angriffen und ziehen sich notfalls auch mal zurück.

▶ **MEDIKAMENTENSCHRANK** | In diesem Menü haben Sie Zugriff auf blutstillende Mittel und Medi-Packs, die Sie zielgenau auf in Mitleidenschaft gezogene Körperbereiche anwenden. Stoppen Sie die Blutungen nicht, verbluten Sie.

Half-Life 2: Get a Life

In der äußerst gelungenen **Half-Life 2**-Komplettkonvertierung **Get a Life** übernehmen Sie die Rolle von Alex Zemlinksy und lüften das dunkle Geheimnis Ihrer Vergangenheit. Ihre Spielfigur ist aber alles andere als ein Held vom Schlage eines Gordon Freeman. Alex ist schon seit Jahren schwer krank, er leidet an Leukämie. Doch das ist nicht das einzige ungewöhnliche Feature dieser Mod.

So verlangsamen Sie etwa die Zeit, um gegenüber den oftmals zahlreichen Gegnern nicht ins Hintertreffen zu geraten. Ausgelöst wird die Spielhilfe ganz praktisch per Tastendruck – die aus etwa **Max Payne 2** bekannte Bullettime lässt grüßen. An vielen Stellen sind Sie ohne diese Hilfsfunktion auch regelrecht aufgeschmissen. Das ist weniger der Gegnerzahl oder dem – größtenteils doch fairen – Leveldesign geschuldet als dem neuen Treffersystem. Sowohl Sie als auch Ihre Gegner besitzen nun Trefferzonen. Das schraubt den Realismusgrad nach oben, bringt aber auch Frust mit sich. Werden Sie etwa am Kopf verwundet, haben Sie nämlich mit einem ständig verschwommenen Bild zu kämpfen. Haben Sie dann kein Medi-Pack parat, das Sie auf Ihren Kopf anwenden können, wird **Get a Life** – zumindest in Gefechten – fast unspielbar. Realismus versus Spielspaß. Wie so oft handelt es sich auch in diesem Fall um eine Geschmacksfrage. Sie toben sich in vier großen Levels mit insgesamt mehr als 20 neuen Karten aus, treffen 47 Charaktere und fuchteln mit 13 nigelnagelneuen Waffen herum. Drei der Wummen dürfen Sie sogar mit Zusatzmodulen aufrüsten. Die fast 300 Soundeffekte und 22 Musikstücke hüllen einen in eine dichte Gruselatmosphäre. Neben heißen Gefechten absolvieren Sie auch Schleichpassagen und kleinere Rätsel. Hatten wir übrigens schon erwähnt, dass Ihnen während der rund acht Stunden Spielzeit zahlreiche große Spinnen begegnen? Arachnophobiker sollten also gut überlegen, ob sie sich die 700 Megabyte von www.getalife-mod.com herunterladen wollen. (mb) ❑

The Elder Scrolls 4: Oblivion: Die Legenden und Märchen von Ash'kale

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Eine neue, spannende Quest mit liebevoll erstellten Dungeons erwartet Sie in der **Oblivion**-Modifikation **Die Legenden und Märchen von Ash'kale**. Die Fan-Erweiterung des Rollenspiels stammt aus der Feder des noch eher unbekannten Entwickler-Teams NginE (www.ngine-portal.de), das aus sechs Kernmitgliedern Deutschlands, Österreichs und der Schweiz besteht. Die Jungs haben das Hauptspiel für ihr Plug-in um ein neues Tranksystem sowie etwa 50 nagelneue Waffen, Rüstungen und Tränke erweitert. In den neuen Gebieten treten Sie auch gegen frische Gegner an. So schwingen Skelette nicht nur Schwerter, sondern die Klappergerüste schützen sich obendrein auch noch mit schweren Rüstungen. Bevor Sie im Zuge Ihrer Abenteuer eine uralte Legende aufgedeckt haben, sind Sie bereits in den Genuss von mehr als 30 neuen Sounds, einer atmosphärische Musikuntermalung und der neuen, komplett vertonten Dialoge gekommen. Leseratten finden unzählige Bücher und Gedichte von Fantasy-Autoren, die nicht nur als schmückendes Beiwerk interessant, sondern für die Lösung der Quest essenziell wichtig sind.

Den Komfort, aktive Questziele auf der Karte angezeigt zu bekommen, kennt die Mod nicht. Vielmehr müssen Sie sich Ihre Wege durch Ash'kale durch genaues Lesen und Zuhören relativ mühsam erarbeiten. Vielleicht ist das auch der Grund dafür, warum die Modder selbst gleich eine Lösungshilfe im Forum oder per E-Mail-Anfrage anbieten. So, und jetzt fangen Sie endlich an zu spielen! Installieren Sie die Mod von unserer DVD, starten Sie **Oblivion** und begeben Sie sich zur blauen Straße, die nach Cheydinhal führt. Kehren Sie in die Taverne „Zum gehängten Drachen" ein und Sie finden ein interessantes Buch ... (mb) ❑



HÖHLENFORSCHER | Um dem Geheimnis von Ash'kale auf die Spur zu kommen, durchsuchen Sie finstere Höhlen nach weiteren Hinweisen. Dabei treffen Sie auf gut ausgerüstete Banditen.



NICHT ALLEIN | Auch nachdem Sie in Ash'kale angekommen sind, müssen Sie sich Ihrer Haut erwehren. Aber es sind nicht nur die Elite-Banditen, die hier auf Sie warten.

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL-SPECIAL

VON SACRED 2 BIS DRAKENSANG





Seite 56

EIN GENRE IM AUSBLICK | In unserem Special widmen wir uns den angesagtesten und aufregendsten Rollenspielen des Jahres – von Grafikmonstern wie **Sacred 2** bis hin zu Geheimtipps wie **Alpha Protocol**.

ACTION-ADVENTURE

GRAND THEFT AUTO 4

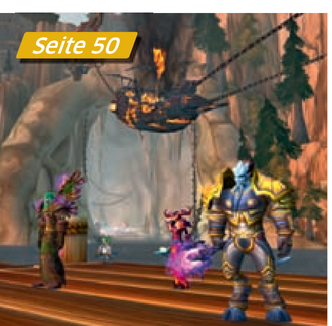
Seite 42

BLOCKBUSTER | Rockstars neues Meisterwerk begeistert Fans wie Kritiker. Wir beleuchten ein Phänomen, das die Massen bewegt.

ONLINE-ROLLENSPIEL

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING





Seite 50

VOR ORT | Wolfgang Fischer erhaschte neue Einblicke in Blizzards nächsten Kassenschlager – auf sechs Seiten teilt er sein Wissen mit Ihnen.

SNEAK PEEK

ONLINE-ROLLENSPIEL

AGE OF CONAN

Nach jahrelanger Entwicklungszeit steht Funcoms Online-Rollenspiel endlich in den Startlöchern. Eine Ausgabe vor dem großen Test möchten wir wissen, was sechs unser Leser von dem blutigen Werk halten: Ist die Grafik wirklich so gut wie auf den Screenshots? Fühlen sich die ersten Stunden tatsächlich wie ein Solo-Rollenspiel an? Können die PvP-Matches begeistern? Und nicht zuletzt: Leidet der Spielspaß unter den Kürzungen der deutschen Version? Auf vier Seiten finden Sie die Antworten.



Seite 108

„Scheiß doch auf die ganzen Casual Games."

Dan Houser, Autor und Produzent von Grand Theft Auto 4

WUSSTEN SIE, ...

dass Christian Burtchen (Jahrgang 1984) der einzige Volontär in der Geschichte der PC Games war, der während seiner Ausbildung zum leitenden Redakteur befördert wurde?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab. (Stand: 12. Mai 2008)

1. **DSA: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: Juli 2008
2. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
3. **AGE OF CONAN** – Online-Rollenspiel | Eidos – Termin: Mai 2008
4. **GOTHIC 4: ARCANIA** – Rollenspiel | Jowood – Termin: Nicht bekannt
5. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2008
6. **STARCRAFT 2** – Echtzeit-Strategie | Vivendi – Termin: 2008
7. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 2008
8. **WOW: WRATH OF THE LICH KING** – Online-Rollenspiel | Vivendi – Termin: Nicht bekannt
9. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2008
10. **SPORE** – Aufbau-Strategie | Electronic Arts – Termin: September 2008







GRAND THEFT AUTO
Getestet in: Ausgabe 01/98
Spielspaßwertung: 80
Bezugsquellen:
kostenloser Download

GRAND THEFT AUTO 2
Getestet in: Ausgabe 12/99
Spielspaßwertung: 86
Bezugsquellen:
kostenloser Download

GRAND THEFT AUTO 3
Getestet in: Ausgabe 07/02
Spielspaßwertung: 89
Veröffentlicht am: 23.5.2002
Größe der Spielwelt: circa 10 km^2
Schauplatz: Liberty City
(angelehnt an New York)
Bezugsquellen: Kaum noch zu
bekommen, Preis etwa 15 Euro.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Getestet in: Ausgabe 07/03
Spielspaßwertung: 91
Veröffentlicht am: 15.5.2003
Größe der Spielwelt: circa 20 km^2

Grand Theft Auto 4

Von: Thomas Weiß

Ein neues GTA ist wie Vollmond: Menschen ticken aus. Der Versuch einer Erklärung dieses Phänomens.

Weiterblättern!

Vergessen Sie Fakten, Fakten, Fakten. Ab S. 80 lesen Sie 100 Stück zu **GTA 4**!

Von: Robert Horn und Ansgar Steidle

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

Am 29. April hat etwas begonnen. Dieses Etwas, eine Art Beben, es ließe sich neue Zeitrechnung nennen, neue Ära, Massenmobilisierung, Hysterie. Es passt in keine leisen Worte hinein, entzieht sich jeder sanften Umschreibung.

Das Ereignis wuchs zu einer Tragweite mit erstaunlichen Folgen, welchen, die sich erst auf den zweiten oder dritten Blick erschließen. So bekamen etwa Superhelden wie der **Iron Man** weiche Knie angesichts dessen, was da anrollte: Paramount fürchtete, ihr Film könne in der Premiere ungesehen wegsumpfen und ungehört verhallen, weil diese zeitnah zum eingangs erwähnten Datum anlief, ein Tag hin oder her. Dagegen machen konnte das Filmstudio: Hoffen auf Kinogänger.

Andere hatten freiere Hand: Microsoft zum Beispiel orderte Wagenladungen an Server-Hardware, zwei Monate lang dauerte die Aufrüstung. Auch Läden, Kaufhäuser und Online-Shops bereiteten sich auf Konfrontation epischer Ausmaße vor. In den Kundendienstabteilung fand man Aufputschmittel. Kein Scherz, die tranken Kaffee.



AUSBLICK | Wenn Rockstar aktuell Städte baut, die so fantastisch aussehen wie dieses fiktive New York: Wo bewegen wir uns dann in 20 Jahren? Denn die nächsten Folgen kommen ganz bestimmt.

Vielleicht ließe sich jenes Großereignis als Zündung beschreiben. Das ginge mit dem von schnellen Autos geprägten Thema zusammen: Rockstar ließ **Grand Theft Auto 4** auf die Welt los, Fassungen für die Xbox 360, für die Playstation 3, für die Next-Generation-Konsolen.

Seit Teil 3 stellen die Entwickler ihre Spielspaß-Bomben dermaßen scharf, dass sie Berichterstattungsgrenzen sprengen. Plötzlich schreiben Zeitungen, reden Nachrichtensprecher darüber, womöglich so: „Hallo Deutschland, gestern streckten sich Menschenschlangen vor Geschäften mehrere Kilometer lang, jeder der Angetretenen wollte ein Exemplar von **Grand Theft Auto 4** das und dessen Vorgänger als Killerspiele gelten, wo der Spieler hilflose Großmütter mit Baseball-Schlägern verprügeln kann."

Warum verbiegen sich die Gesetze unserer Welt, wenn wir unter Befeuerung eines neuen **GTA**-Spiels stehen? Eine simple Antwort wäre die: weil das Spiel









Schauplatz: Vice City (angelehnt an Miami)
Bezugsquellen: Schwer zu bekommen, Preis etwa 25 Euro.

GTA: SAN ANDREAS
Getestet in Ausgabe: 08/05
Spielspaßwertung: 93
Veröffentlicht am: 10.6.2005
Größe der Spielwelt: circa 120 km²
Schauplatz: Los Santos (angelehnt an Los Angeles), San Fierro (angelehnt an San Francisco) und Las Venturas (angelehnt an Las Vegas)
Bezugsquellen: Noch neu erhältlich, Preis etwa 25 Euro.

GRAND THEFT AUTO 4
Veröffentlicht am: 29.4.2008 (Xbox 360, Playstation 3)
Größe der Spielwelt: vier Inseln, mit unbekannter Größe, aber sicher kleiner als GTA San Andreas
Schauplatz: Liberty City (angelehnt an New York)
Bezugsquellen: Gerade erschienen, Preis etwa 55 Euro.

gut ist. Doch simple Antworten begleitet meist etwas Unbefriedigendes, wenn ihnen komplexe Sachverhalte vorausgehen.

Näher am Kern befände sich die Feststellung, dass Rockstar offenbar eine Ahnung davon hat, wie a) Spieler ticken und b) wann Spieler austicken – in positiver Hysterie. Manche gäben ihr letztes Hemd für ein solches Gespür, ein Beckstein womöglich. Ausgerechnet ein Spiele-Entwickler versteht sich in der Beschaffung und Anwendung von Know-how dieser Prägung. Dafür hat Rockstar zurecht Millionen gemacht.

Was deren Spieler wollen: Freiheit. Sie möchten ausbrechen, Grenzen überschreiten, die Sie im Leben wenn nicht ins Gefängnis, so in die Nervenklinik brächten. All das nicht in der Wüste Sahara, sondern dort, wo in jedem Quadratmeter Beschäftigungswert steckt, einer Stadt. Sie möchten den Highway nehmen und im Porsche Geisterfahrer sein, links und rechts die berauschenden Details vorbeisausen sehen, immer im Wissen: Ich kann dort hin. Als Begründer dieses „Open World"-Konzepts geht **GTA** in die Geschichte ein.

Und sobald die Gesellschaft zur Bereitschaft gereift ist, Spiele der Kultur zuzuordnen statt sie bisweilen auszuschließen, ihnen alle künstlerischen Aspekte einzuräumen, über die auch Filme, Bücher, Musik und Bilder ihre Bewertung erfahren – sobald dieser Schritt des Erwachsenwerdens getan ist, wird man **Grand Theft Auto 4** als eines jener Werke schätzen, denen wir eine Beschleunigung dieser Entwicklung zu verdanken haben.

Wir können einen Temposchub gebrauchen in Zeiten, in denen vermehrt Bedarf nach Sündenböcken besteht – die Computerspiele wunderbar abgeben. Während die Interessen der älteren Generationen woanders lagen, blähte digitales Entertainment im Windschatten fortschreitender Technik zu schnell auf, als dass es jenen geheuer wäre, die der Entwicklung nicht beiwohnten. Am schlimmnsten die „Angst" bei Spielen wie **GTA**.

GTA 4 ist auf eine Weise der beste und schlechteste Sündenbock zugleich. Ein schneller Check und man sieht Passanten, die im Kugelhagel auf offener Straße in Panik verfallen. Man sieht Rasereien, Unfälle, Explosionen, man hört von links „Pass doch auf, Idiot", gefolgt von einem Quietschen und Hupen, und von rechts „Geld her, schnell!", vielleicht ein Schrei des Entsetzens zum Abschluss. Man sieht Verbrechen, genussvoll inszeniert, fühlt Anarchie auf den



WIMMELBILD | Liberty City ist keine neue Kreation. Premiere feierte die Stadt in **Grand Theft Auto 3** – da war zum ersten Mal eine dreidimensional dargestellte Metropole frei begeh- und -fahrbar.

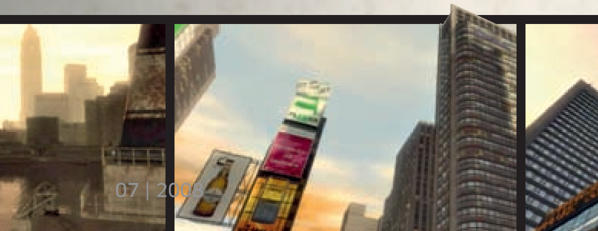
Straßen, und es wirkt, als hätte es den Designern Spaß bereitet, dieses menschenfeindliche Bild zu malen.

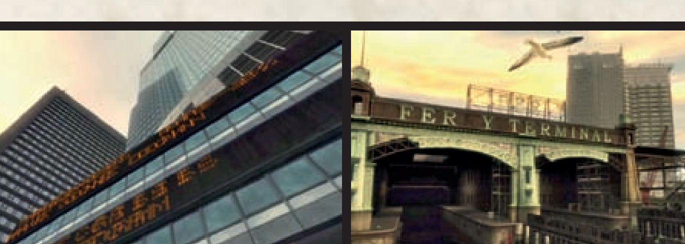
Eine präzise Betrachtung und man sieht Gewalt als Thema im Zentrum, eine mit Kontext, kein blindes Töten zum Selbstzweck. **GTA 4** ist ein Ausschnitt der Realität, ein übertriebener, aber ehrlicher Blick ins Heute.

Kriminalität wirft Probleme auf. Wie als Krimineller überleben? Wie rauskommen, wenn man einmal einer war? Dass Arme arm bleiben und Reiche reich – längst schlimmer. Inzwischen werden Arme immer ärmer und Reiche immer reicher. Keine neue Erkenntnis, nein, aber welches Spiel thematisiert den drohenden Zusammenbruch? Welches außer **GTA 4**? Bei allem Ernst, den Rockstar aktuell in die Serie packt: Es gelingt ihnen stets die Aufrechterhaltung von Witz, Satire, Parodie. Ein Kunststück.

GTA 4 erzählt mit Sinn für Unterhaltung eine Geschichte, deren Charaktere vor Persönlichkeitsstärke glimmen – unabhängig davon, ob gut oder böse, weil sie beides sind, anders nur die Gewichtung. Das macht sie vielleicht nicht immer liebenswürdig, aber wahrhaftig. Man kann jemand mögen, der Omas beklaut, oder jemanden blöd finden, der Geld spendet. Diese Art der Entscheidungsfreiheit spiegelt Liberty City mit ihren Straßen wider.

Rockstar ist der einzige Entwickler, der mit dem Mythos des amerikanischen, tatsächlich aber entarteten Traums aufräumt. Die Dinge stehen schlecht. Lasst uns Spaß haben. ❑





MUSTERKNABEN

1. NIKO BELLIC

Die Hauptperson in **GTA 4**, geboren in Serbien. Dort erlebte Niko im Krieg viele schlimme Dinge, über die er hin und wieder spricht. Er ist humorvoll, nachdenklich und seinem Cousin zu hundert Prozent loyal. Man legt sich nicht mit den Bellics an, ohne dafür zu zahlen. Durch Roman, seinen Cousin, gerät er an die dunkle Seite von Liberty City.



2. ROMAN BELLIC

Nikos Cousin. Er hat Niko mit falschen Versprechungen nach Liberty City gelockt und würde gern den amerikanischen Traum leben. Er ist Besitzer eines heruntergekommenen Taxi-Unternehmens und hat eine große Klappe, die sehr klein wird, sobald er bedroht wird. Ein lieber, netter Kerl, der auch Emotionen zeigt. Er ist Nikos bester Freund.



3. BRUCIE

Ein muskelbepackter, sehr lauter Möchtegern-Gangster, der es nicht so mit Nachdenken hat. Sein mit Steroiden aufgepumpter Körper ist zwar optisch beeindruckend, Brucie erweist sich aber erstaunlich oft als Flasche. Er hat Niko sofort in sein Herz geschlossen. Klar: Brucie mag Roman, Niko ist Romans Cousin. Also mag Brucie auch Niko! Niko beschafft Autos für ihn, denn Brucie zahlt gut. Die Auftritte der energischen Dumpfbacke sind humoristischer Edelstoff.

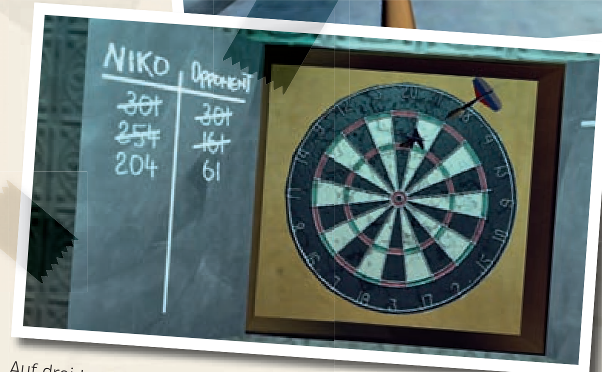


NEBENBESCHÄFTIGUNGEN

GTA wäre kein GTA ohne Päckchen, Monsterstunts und jeder Menge Minispiele. Damit schlagen Sie in GTA 4 die Zeit tot:



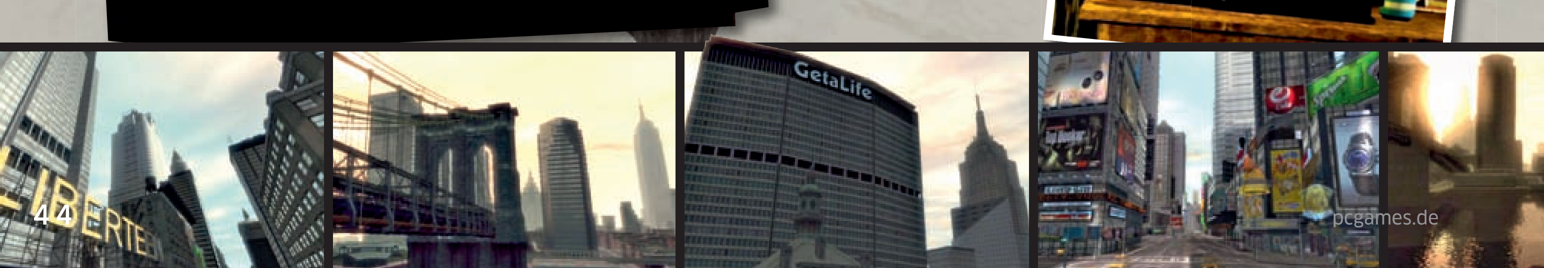
4. Gehen Sie in den Stripclub, ins Kabarett, schauen Sie Fernsehen oder betätigen Sie sich beim Sport wie Bowling, Darts und dem Arcade-Automaten QUB3D.
5. Für den Rastafari Little Jacob liefern Sie Drogenpäckchen aus.
6. Neunmal können Sie den Attentäter spielen.
7. Eliminieren Sie 200 rot leuchtende Tauben, die „Fliegenden Ratten".
8. Vollführen Sie auf vorgegebenen Rampen 50 Monsterstunts.



9. Auf drei Inseln eliminieren Sie die zehn meistgesuchten Verbrecher oder jagen bei Bürgerwehrmissionen geklauten Autos hinterher und stellen randalierende Gangs ruhig.
10. Bei 20 Zufallsbegegnungen erhalten Sie von Typen auf der Straße Missionen und Geld – oder diese reden einfach nur mit Ihnen.
11. Auf der Xbox 360 erobern Sie mit verrückten Aktionen rund 50 Auszeichnungen, zum Beispiel indem Sie zehn Autos kurz hintereinander hochjagen (Chain Reaction) oder mit einem Heli unter den Hauptbrücken der Stadt durchfliegen (Under The Radar).
12. Klauen Sie 30 von Brucie angeforderte Autos.









PHÄNOMEN ROCKSTAR

Die amerikanische Spieleschmiede hat sich mit GTA 4 wohl endgültig unsterblich gemacht. Ein paar Fakten:

13. Mit riesiger Werbung in amerikanischen Großstädten sorgten die Entwickler schon im Vorfeld für Aufmerksamkeit. Ganze Häuserwände wurden bemalt und verziert.
14. In Chicago entfernte die Stadtverwaltung jegliche Werbung von **GTA 4** von öffentlichen Verkehrsmitteln, nachdem ein Fernsehbericht einen Zusammenhang zwischen dem Spiel und der ungewöhnlich hohen Verbrechensrate im April suggeriert hatte. Take Two reichte Klage ein.
15. Seit der Veröffentlichung von **GTA 4** stiegen die Verkaufszahlen der Playstation 3 um 127 %, die der Xbox 360 um 125 %.
16. **GTA 4** hat in der ersten Verkaufswoche 500 Millionen Dollar Umsatz eingefahren. Damit übertrumpft das Spiel Spitzenreiter **Halo 3**.
17. Allein am ersten Tag kauften weltweit 3,6 Mio. Menschen das Spiel, in der ersten Woche sechs Millionen.
18. Laut Produzent Leslie Benzies lagen die Produktionskosten bei ungefähr 100 Millionen Dollar. Damit wäre **GTA 4** das wohl teuerste Spiel aller Zeiten.
19. Noch ein Superlativ: Laut der Webseite GameRankings.com ist **GTA 4** das am höchsten bewertete Spiel aller Zeiten.

ROTE LATERNE | Im Stripclub gibt es nackte Haut gegen Bezahlung.

ZAHLEN UND FAKTEN

20. 3,5 Jahre Entwicklungszeit
21. 150 Entwickler
22. 1.000 beteiligte Personen
23. 100.000 Fotos von New York als Vorlage
24. 7 Haupt-, 10 Neben-, 41 Hilfscharaktere
25. 90 Hauptmissionen
26. 200 Songs
27. 21 Gangs
28. Rockstar Advanced Game Engine (RAGE)
29. Euphoria Engine für realistische Bewegungsabläufe

Montage: PC Games

SEX, DRUGS, ROCK 'N' ROLL

Sie erinnern sich an die Hot Coffee Mod? So derb geht es in GTA 4 zwar nicht mehr zur Sache, zu finden gibt es solche Dinge aber trotzdem zuhauf:

30. Wie schon in den Vorgängern stehen an bestimmten Straßen leichte Mädchen, die Sie in Ihr Auto laden dürfen. Das anschließende Gemenge füllt Ihren Lebensbalken wieder auf.
31. Hauptcharakter Niko lernt während seiner Abenteuer immer wieder Frauen kennen, mit denen er ausgehen kann. Anschließend geht's mit etwas Glück aufs Zimmer. Als Bonus bekommen Sie dafür das Achievement „Warmer Kaffee" (engl. Warm Coffee).
32. Eine der Lokalitäten, die Sie aufsuchen können, ist ein waschechter Stripclub. Dort lassen Sie sich einen privaten Tanz gefallen. Gegen Bezahlung, versteht sich.
33. Wer sich amüsieren will, steuert einfach eine Bar an. Nach dem Besuch dort schwankt Niko wie eine Nussschale im Sturm und kotzt auch schon mal auf den Bordstein.
34. Einer Ihrer Auftraggeber, Little Jacob, ist ein klischeetriefender Rastafari. Nehmen Sie ihn im Auto mit, quellen nach kurzer Zeit Schwaden von benebelnden Substanzen aus den Ritzen der Fenster.

LEICHTE MÄDCHEN | Gegen Bares stiert Niko vollbusige Damen im Stripclub an oder nimmt sie im Auto mit. Letzteres setzt Heilkräfte frei.


TEST 13/10

Von: Ansgar Steidle jun.

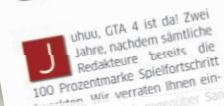
Endlich ist es so weit: Mit mächtig Verspätung trudelt das wohl beste Spiel aller Zeiten für den PC ein.

MIT ALLEN WASSERN GEWASCHEN | Niko übernimmt jeden noch so dreckigen Job ohne mit der Wimper zu

WEG! | Das Fahndungssystem hat sich geändert: Je mehr Sterne, desto größer der Suchradius der Polizei, aus dem Sie entkommen müsse

▲ LEICHENWAGEN | Auch Teil vier bietet wieder jede menge abgefahrene Charaktere und Missionen.

Grand Theft Auto 4


Juhuu, GTA 4 ist da! Zwei Jahre, nachdem sämtliche Redakteure bereits die 100 Prozentmarke Spielfortschritt knackten. Wir verraten Ihnen ein-

tischer simuliert – es ist die wohl genialste Spielwelt ever. Ewige lange Wege wie bei San Andreas fallen weg, ohnehin gibt es nicht wie dort Motivationslöcher und Nebenmissionen sind noch einen

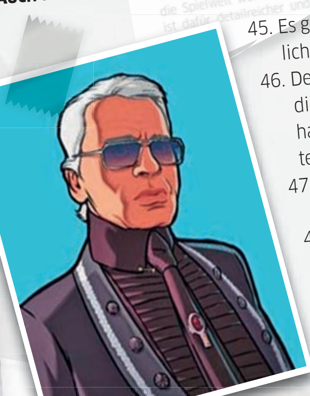
len, etwa die Charakterentwicklung – endlich nicht mehr in die Muckibude und fahren können wir auch schon. Dachten wir jedenfalls

WUSSTEN SIE, DASS …

35. … Tauben in **GTA 4** im Dunkeln rot leuchten?
36. … Sie an Brücken Maut zahlen, nur nicht im Polizeiauto, der Beamte aber flucht, wenn Sie damit einfach durchbrausen?
37. … Sie deutlich mehr Gebäude betreten dürfen als beim Vorgänger, und das ohne Ladezeiten? Doch wenn Sie zu schnell in den Diner 69 rennen, geht erst danach das Licht an.
38. … sich Niko im Spiel bei einer Partnerbörse einen Freund sucht – natürlich mit Rendezvous?
39. … sich Jack Thompson beschwerte, der Anwalt, den Niko in der ersten Mission eliminiert, würde Parallelen zu ihm aufweisen? Motto der Kanzlei: „Waffen töten keine Menschen. Videospiele tun es."
40. … Sie interessante Reisetipps im Internetkaffee Tw@ finden, die sowohl die Weltsicht der Amis, teils aber auch die Gewohnheiten von Urlaubsländern treffend auf die Schippe nehmen?
41. … ein nicht ganz ernst gemeinter, sehr lustiger Test zu **GTA 4** in Englisch auf der Internetseite www.somethingawful.com eines angeblichen „Jack Thompsons" erschien, der beim Spielspaß einen von 100 möglichen Punkten vergab, da er langsame Boote mag, wie eines in der Anfangssequenz zu sehen ist?
42. … Rockstar fast alle Webadressen im Spiel real registrierte?
43. … in einem Tagesthemenbeitrag von zweieinhalb Minuten nur zehn Sekunden echte Spielszenen zu sehen waren?
44. … es beim Verkaufsstart in den USA chaotische Szenen gab?

BOXEN AUF ANSCHLAG

Radiosender haben seit jeher eine große Tradition in der GTA-Reihe. Auch in Liberty City ist die Auswahl an Ohrwürmern fantastisch:



45. Es gibt 19 Radiosender, die nahezu sämtliche Musikgeschmäcker abdecken.
46. Den Sender „Vldivostok FM" moderiert die ukrainische Sängerin Ruslana. Sie hatte 2004 den Eurovision Song Contest gewonnen.
47. Weitere bekannte Stimmen: Juliette Lewis, Iggy Pop und Karl Lagerfeld.
48. Hören Sie aufmerksam Radio, erfahren Sie manchmal in Newsmeldungen über Nikos Verbrechen.
49. Der Soundtrack von **GTA 4** umfasst über 200 Lieder, von Techno über Hip-Hop bis hin zu Hardcore.

ÜBERRASCHUNG!

Wer die GTA-Reihe kennt, weiß, dass die Städte vor absurden Einfällen der Entwickler nur so strotzen:

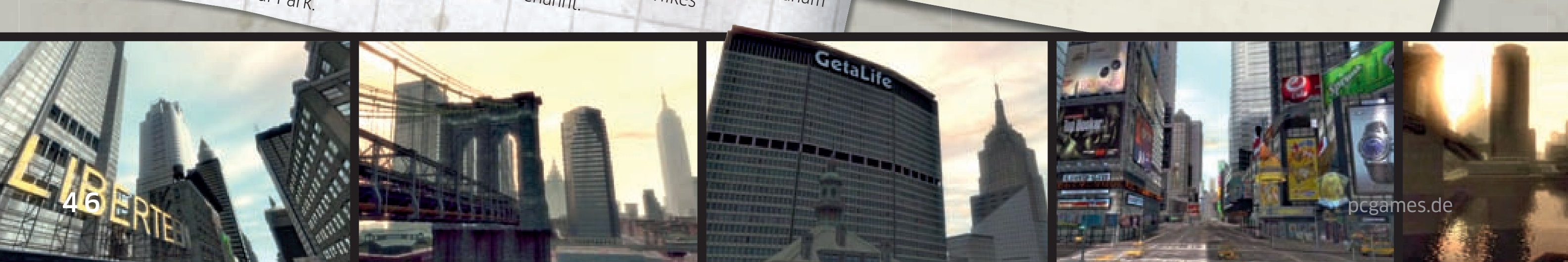
50. Die Freiheitsstatue in Liberty City heißt „Statue of Happiness" und trägt statt einer Fackel einen Starbucks-ähnlichen Kaffeebecher in der Hand.
51. Per Helikopter gelangen Sie auf eine Plattform, von der aus Sie ins Innere der Statue gelangen. Dort finden Sie ein riesiges schlagendes Herz.
52. Auf dem Golfplatz in Firefly Island stehen Miniaturausgaben von Gebäuden früherer Spiele, zum Beispiel das Ocean View Hotel aus **Vice City**.
53. Im Fernsehen gibt es Werbung mit Schauplätzen aus anderen Rockstar-Spielen zu sehen, etwa die Bullworth Academy oder Los Santos Flughafen.
54. In den Fast-Food-Restaurants der Firma Cluckin' Bells steht die Statue eines Hühnermannes, der Karate macht. Sein Name: Cluck Norris!
55. In manchen Missionen sieht man Jimmy Hopkins, Hauptcharakter aus Rockstars Spiel **Canis Canem Edit** im Hintergrund tanzen.


STATUE DER FREUDE | In der Statue of Happiness pulsiert ein riesiges Herz. Wollen Sie es sehen, brauchen Sie erst einmal einen Helikopter.

NEW YORK, NEW YORK

Grand Theft Auto 4 spielt in Liberty City, zum Großteil ein eindeutiger Nachbau von New York. Folgendes macht GTA 4 lebendig und bringt es nah ans Vorbild:

56. Lebendigere Welt: Passanten spannen bei Regen Schirme auf, Polizisten verteilen Strafzettel und Müllmänner sammeln Müll ein.
57. Straßenzüge sind individuell gestaltet.
58. Sie können Geldautomaten benutzen.
59. Dreckige Autos waschen Sie in der Waschanlage.
60. Niko rempelt Leute an, schubst sie weg, beschimpft sie.
61. Wenn Niko gehauen oder angerempelt wird, verliert er seinen Hut oder seine Sonnenbrille.
62. Tag-und-Nacht-Wechsel werden schicker simuliert mit stimmungsvoller Beleuchtung.
63. Die Broker Bridge ist das Pendant zur Brooklyn Bridge.
64. Northwood Heights ist die Williamsburg Bridge.
65. Den Flushing Meadows-Corona Park finden Sie als Meadows Park wieder.
66. Der als Middle Park bezeichnete Bereich ist ein Replikat des Central Park.
67. Das Monoglobe-Kunstwerk ist ein virtueller Nachbau der Unisphere.
68. Der Time Square wurde Star Junction getauft, der Broadway dort heißt Burlesque.
69. Broker ist das Äquivalent zu Brooklyn, Queens heißt Dukes, die Bronx ist Bohan im Spiel.
70. Manhattan heißt Algonquin, das eine ähnlich beeindruckende Skyline wie in Echt bietet.
71. Das Zirconium Building stellt das Chrysler Building dar, als Thornton Building wurde der Nachbau des Flatiron Building benannt.
72. Der Rotterdam Tower könnte glatt als Empire State Building durchgehen.
73. Hove Beach ist eine Mischung aus Brighton Beach und Hove.
74. Firefly Island stellt Coney Island dar, inklusive der Screamer-Achterbahn, Nachbau des Coney Island Cyclone.
75. Gemein: Der Booth Tunnel, ein Nachbau des echten Lincoln Tunnels, wurde nach Abraham Lincoln's Mörder John Wilkes Booth benannt.



QUASSELSTRIPPE

Niko hat sein Handy immer dabei! Damit verabredet er sich mit Freunden, der Terminplaner erinnert ihn an wichtige Aufträge und er kann Tasten- und Klingeltöne umstellen. Hier noch ein paar Dinge, die Sie mit dem Ding anstellen:

76. Sie können jede Nummer anrufen, die Sie im Spiel finden (etwa auf Plakaten) oder im Radio hören.

77. Bei Schleichmissionen stellen Sie das Handy besser ab oder auf Vibration. Wenn das Mistding im falschen Moment klingelt, entdeckt man Sie.

78. Notruf 911: Die Cops sind heiß auf amok-laufende Gangsterbanden und liefern Ihnen ein kostenloses Polizeiauto frei Haus.

79. Ebenfalls Notruf: Sanitäter flicken Sie wieder zusammen – gegen 750 Mäuse.

80. Im Handy-Schlafmodus erkunden Sie ungestört die Gegend, die Story pausiert.

81. Faule rufen ein Taxi und kommen damit gegen Bares sofort an wichtige Orte wie den Unterschlupf oder zur nächsten Mission.

82. Scheitert ein Auftrag, erhalten Sie eine SMS, mit der Sie den Auftrag neu starten.

83. Starten Sie ein Mehrspielerspiel! Bis zu 16 Teilnehmer treten in zwölf verschiedenen Spielmodi gegeneinander an oder absolvieren zu viert drei Team-Missionen.

84. Die wichtigsten Rufnummern (Cheats):
(267)-555-0100. Fahndungslevel null
(267)-555-0150.. Fahndungslevel plus eins
(486)-555-0100..... Waffenset 1
(486)-555-0150...... Waffenset 2
(362)-555-0100...... Weste und Gesundheit
(482)-555-0100 ..... Weste, Gesundheit, Munition

85. Fahrzeuge:
(227)-555-0100...... FIB Buffalo
(227)-555-0142...... Cognoscenti
(227)-555-0175...... Comet
(227)-555-0168...... Super GT
(227)-555-0147...... Turismo
(625)-555-0100...... NRG-900
(625)-555-0150...... Sanchez

86. Boot:
(938)-555-0100...... Jetmax

87. Heli:
(359)-555-0100...... Annihilator

DEUTSCHE SEITENHIEBE

Wir Mitteleuropäer kriegen in der GTA-Reihe öfter mal unser Fett ab. Beispiele gefällig?

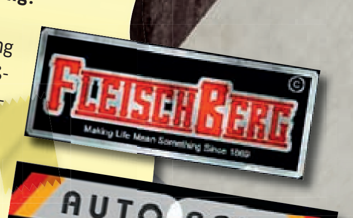
88. Überall in Liberty City hängt Werbung für ein deutsches Bier namens Pißwasser, gebraut aus dem Urin bayrischer Jungfrauen. Bäh!

89. Wie schon in früheren Teilen sorgt die Wachgesellschaft Gruppe 6 mit deutscher Disziplin für Ordnung.

90. Hans Oberlander hieß in **GTA San Andreas** ein Radio-DJ. Volksmusik hat er aber nicht gespielt.

91. Ein Autoimporteur in **San Andreas** hört auf den Namen Autobahn.

92. Der Deutsche Herr Gruber hat in **San Andreas** ein Spa der etwas anderen Art. Hier gibt's Peitschenhiebe.





WACH UND SCHLIESS | Der Sicherheitsdienst Gruppe 6 findet sich in allen **GTA**-Teilen, natürlich auch in Liberty City.

SPIELEND INS NETZ

In GTA hat die Gegenwart Einzug gehalten. Statt wie früher Pager oder Telefonzelle nutzt Niko jetzt Handy und Internetcafé:

93. Zugang zum Internet erhalten Sie erst, wenn Sie für Roman Bellic und seinen Kumpel Brucie eine Mission erledigen.

94. Haben Sie ein E-Mail-Postfach eingerichtet, erhalten Sie ab und zu sogar Spam, der sich auf die Verlängerung gewisser Körperteile bezieht.

95. Es gibt eine Partnerbörse online, in der Sie sich mit Frauen (oder Männern) verabreden können.

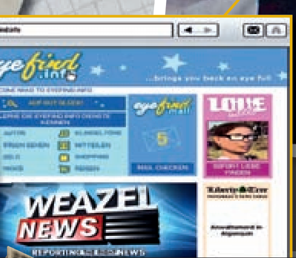
96. Besuchen Sie im Spiel die Webseite www.whattheydonotwantyoutoknow.com, gelangen Sie zu einer Karte von Liberty City, auf der Waffen, Tauben und Ausrüstung gekennzeichnet sind.

97. Geben Sie die Adresse im „echten" Internet ein, geht's auf Rockstars **GTA 4**-Webseite.

98. Die Entwickler haben tonnenweise Internetseiten eingerichtet, die Sie „absurfen" können, beispielsweise www.elchamucoroboto.com, www.piswasser.com oder www.tobaccofacts.net.

99. Achtung: Einige Seiten, die Sie ansurfen, erhöhen sofort Ihren Fahndungslevel!







◀ **ONLINE** | Allein mit dem Surfen durchs Internet können Sie Stunden verbringen. Etwa, um einen Partner zu suchen.

100. Grand Theft Auto 4 ist bis heute noch nicht für den PC angekündigt worden.



Ab sofort im Handel erhältlich oder in unserem Onlineshop:

Von: Wolfgang Fischer

Neue Welt, neues Glück? Wir haben Blizzard besucht und wissen endlich mehr!

UNGLEICHES PAAR | Ein Off-Krieger und ein Magier verlassen die Horden-Basis Warsong Hold.

AUF DVD
• Video zum Spiel

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



WINTER-TAURE

Selbst robuste Tauren tragen im eisigen Nordend gern warme Klamotten.

Es ist der Traum jedes **World of Warcraft**-Spielers: einfach mal ins Blizzard-Hauptquartier nach Irvine jetten und einen Tag lang die kommende Erweiterung **Wrath of the Lich King** spielen! Ein Traum, der für uns und eine ganze Horde Journalisten Anfang Mai endlich wahr wurde. Doch bevor wir uns ins Spiel einloggen durften, bestanden die Entwickler darauf, uns einen Überblick darüber zu geben, was **WoW**-Fans im zweiten Add-on erwartet. Über eine Stunde bombardierten uns die Blizzard-Offiziellen im hauseigenen Mini-Kino des neuen Bürokomplexes mit Informationen zum Lich-König. Dabei wurde deutlich, dass sich seit der Ankündigung des Online-Rollenspiels im vergangenen Jahr auf der Blizzcon in Südkorea eine ganze Menge getan hat.

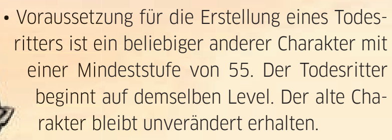
Wrath of the Lich King spielt auf der Insel Nordend, die im Norden zwischen den beiden großen Kontinenten (Östliche Königreiche und Kalimdor) von Azeroth liegt. Das neue Gebiet wird einen Tick größer ausfallen als die Scherbenwelt, die von Blizzard mit **The Burning Crusade** eingeführt wurde. Auf Seite 53 finden Sie eine Karte mit allen bisher bestätigten Gebieten sowie ei-

LEBENDER RAMMBOCK | Die aggressiven Schreckenswidder fühlen sich in der eiskalten Startzone Heulender Fjord besonders wohl.

VIERBEINIGE FREUNDE | Nymphen wie diese treffen Sie an verschiedenen Stellen in Nordend an. Dieses niedliche Exemplar ist in den Grizzlyhügeln zu Hause.

DIE NEUE HELDENKLASSE TODESRITTER

In The Burning Crusade gab's zwei neue Völker, aber keine neue Klasse. Beim zweiten Add-on dreht Blizzard den Spieß um und führt eine Heldenklasse ein.



- Voraussetzung für die Erstellung eines Todesritters ist ein beliebiger anderer Charakter mit einer Mindeststufe von 55. Der Todesritter beginnt auf demselben Level. Der alte Charakter bleibt unverändert erhalten.
- Todesritter können als Nahkampf-Schadensklasse oder als Tank fungieren. Sie tragen Plattenrüstung, aber keinen Schild.
- Die neue Heldenklasse beginnt mit einem Mix aus grünen und blauen Gegenständen.
- Der Todesritter verfügt über ein Reittier mit normaler Geschwindigkeit namens Deathcharger. Ein episches Mount bekommen Sie über eine Questreihe.
- Jeder Todesritter verfügt über sechs Runen, die er frei aus den drei Runen-Kategorien Blut, Unheilig und Frost wählt.
- Welche Zauber dem Todesritter zur Verfügung stehen, hängt von der jeweiligen Runen-Konfiguration ab. Benutzte Runen unterliegen einer Abklingzeit.
- Sobald Sie eine Fähigkeit benutzen, bauen Sie „Runic Power" auf, was mächtige Finishing-Moves ermöglicht.
- Der Todesritter kann Verbündete wiederauferstehen lassen, die dann als Ghul für einige Zeit weiterkämpfen.

nen Überblick, was Sie dort erwartet. Bei der Präsentation gingen die Entwickler auf eine Besonderheit der zweiten **WoW**-Erweiterung ein. Während sowohl Horde- als auch Allianz-Spieler in **The Burning Crusade** auf der Höllenfeuerhalbinsel beginnen mussten, stehen bei **Wrath of the Lich King** zwei Startgebiete zur Wahl: die Boreanische Tundra im Westen und der Heulende Fjord im Osten von Nordend. Der Grund hierfür liegt auf der Hand. Blizzard hat aus den Erfahrungen gelernt und will verhindern, dass sich Spieler wie im ersten Add-on um questrelevante Gegenstände und Monster geradezu prügeln müssen.

In jedem Startgebiet gibt es eine Allianz- und eine Hordenfestung sowie eine Einsteiger-Instanz für Spieler ab Level 68. Haben Sie sich für einen Beginn im Osten entschieden und stellen dann fest, dass all Ihre Freunde im Westen spielen, reisen Sie einfach zur anderen Seite der Insel. Der Transfer funktioniert in beide Richtungen. Wer schnell im Level steigen will, dem bleibt gar nichts anderes übrig, als in beiden Zonen Aufträge zu erledigen. Schließlich benötigen Sie 1,25 Millionen Erfahrungspunkte (etwa 50 % mehr als von Level 69 auf 70), um von Level 70 auf 71 zu kommen – vorausgesetzt die in unserer Version festgelegten Vorgaben sind schon endgültig. Wie viele Erfahrungspunkte am Ende nötig sind, um die neue Höchststufe 80 zu erreichen, konnten wir den Entwicklern nicht entlocken.

Die übrigen Gebiete wurden nicht ganz so ausführlich gezeigt. Es war jedoch zu erkennen, dass Nordend keineswegs eine reine Schnee- und Eiszone ist. Für optische wie spielerische Abwechslung sorgt beispielsweise das tropische Sholazar Basin, das an den Un'goro-Krater aus **World of Warcraft** erinnert. Dort treffen Sie unter anderem auch auf zwei neue Fraktionen, die miteinander im Krieg stehen. Auf der einen Seite die Wolvar, intelligente Wesen, deren Vorfahren Wölfe waren. Und auf der anderen die nächste Evolutionsstufe der Murlocs, Oracles genannt. Wie Sie sich wahrscheinlich denken, dürfen Sie bei beiden Fraktionen Ihren Ruf steigern, um Zugriff auf besondere Gegenstände oder Rezepte zu bekommen. Anders als bei **The Burning Crusade**, wo man sich ebenfalls zwischen zwei Parteien (Aldor und Seher) entscheiden musste, soll es in diesem Fall aber leichter sein, die Seiten zu wechseln.

EINSTEIGERINSTANZEN

Egal ob Sie im Westen (Boreanische Tundra) oder Osten (Heulender Fjord) Ihre Abenteuer in Nordend beginnen: In beiden Zonen wartet ein interessanter Dungeon für Spieler ab Level 68 auf Sie.





▶ **Burg Utgarde** Die Festung der Vrykul im Heulenden Fjord war unser erster Instanzanlaufpunkt in Nordend. Nach einem tollen Start gegen anspruchsvolle 2er-, 3er- und 4er-Gruppen gelang es uns trotz gut ausbalancierter Gruppe in mehreren Versuchen nicht, den ersten Boss Prinz Keleseth zu besiegen. Grund hierfür waren die dürftige Ausrüstung, mit der uns Blizzard in den Tod schickte, und das Fehlen wichtiger Talente wie Spott beim Krieger.

◀ **The Nexus** Im westlichen Pendant zur Burg Utgarde bekamen wir es mit dem blauen Drachenschwarm zu tun. The Nexus war bei der Veranstaltung erstmals spielbar, sah toll aus, war aber keineswegs fertig. Ein Programmfehler sorgte beim Kampf gegen den ersten Boss dafür, dass uns auch hier Beute versagt blieb.

DAS KENN ICH DOCH!

Wer WoW oder die Burning-Crusade-Erweiterung ausführlich gespielt hat, dem wird im zweiten Add-on einiges bekannt vorkommen.

- Der Raid-Dungeon Naxxramas, der früher mal über den östlichen Pestländern schwebte, wurde nach Nordend verfrachtet und umgebaut.
- Die Magierstadt Dalaran wird von der lilafarbenen Käseglocke befreit und dient als Hauptstadt für das Add-on.
- In der Zone Sholazar Basin treffen Sie Meisterjäger Nesingwary wieder.
- Der Scharlachrote Kreuzzug macht auch in Nordend Station.
- Die Holzfäller der Venture Company nehmen sich die Grizzlyhügel vor.



FLIEGENDE FESTUNG | Der Raid-Dungeon Naxxramas schwebt jetzt über Nordend.



VIRTUELLES WALDSTERBEN | Ember Clutch ist ein brennendes Wäldchen mitten im Heulenden Fjord.

Ein weiteres höchstinteressantes Gebiet ist die Drachenöde. Dort sind alle fünf Drachenaspekte vertreten, was die Zone zu einem bunten Mix verschiedener Stile macht. Im Zentrum liegt Wyrmrest Temple, laut den Entwicklern eine Art „Vereinigte Nationen der Drachen".

Dieser Ort wurde vom blauen Drachenschwarm übernommen, der eine besondere Rolle in Lich King spielt. Die wandelnden Schuppenflechten haben nämlich allen sterblichen Magiern den Krieg erklärt. Im Wyrmrest Temple wird es einen Raid-Level mit nur einem einzigen Endboss (vergleichbar mit Onyxia) geben, den Sie in der Kammer der Aspekte bekämpfen. Ebenfalls in der Drachenöde angesiedelt – oder besser gesagt über ihr – ist die Neuauflage der World of Warcraft-Schlachtzugsinstanz Naxxramas, die sowohl 10- als auch 25-Mann-Raids beschäftigen wird.

Wo wir gerade bei schwebenden Dingen sind: Natürlich wird es auch in der zweiten Erweiterung wieder eine neutrale Hauptstadt geben, vergleichbar mit Shattrath in The Burning Crusade. Blizzard verpflanzt kurzerhand die Magierstadt Dalaran vom Lordameresee in die Lüfte über Nordend, quasi als Antwort auf die Gefahr, die vom blauen Drachenschwarm ausgeht. Leider haben sich die Entwickler die Enthüllung Dalarans für einen späteren Zeitpunkt aufgehoben. Im Rahmen der Presseveranstaltung war von der Stadt nichts zu sehen. Dasselbe gilt für das Spieler-gegen-Spieler-Gebiet Lake Wintergrasp. Die Rede war davon, dass dort erstmals auch Flugzeuge und Belagerungsmaschinen bei den Schlachten zwischen Horde und Allianz zum Einsatz kommen. Zeigen wollte man uns die bahnbrechende Neuerung im PvP-Bereich aber noch nicht.

Das Ende der Präsentation gehörte dann der neuen Heldenklasse, dem Todesritter. Nach der Veröffentlichung von Lich King darf jeder Spieler, der einen Charakter auf Stufe 55 oder höher besitzt, einen Todesritter erstellen. Sämtliche alten Spielfiguren bleiben erhalten. Der Todesritter startet ebenfalls auf Stufe 55 mit einem Mix aus grünen und blauen Gegenständen. Er verfügt außerdem bereits über ein kostenloses Standard-Reittier, den Deathcharger. Was es sonst noch über den Todesritter zu wissen gibt und vor allem wie er sich im Vergleich mit normalen Charakterklassen spielt, entnehmen Sie dem Kasten auf Seite 51. Nach den vielen einleitenden Worten der Entwickler war es dann endlich so weit: Wir wurden ins Spielzimmer gebracht, in dem knapp 30 PCs mit einer vorinstallierten Lich King-Version warteten.



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER | Vehicle Combat heißt das neue Stichwort bei PvP-Gefechten. Mitglieder dürfen sich jetzt im Flug bekriegen und mächtige Belagerungsmaschinen zum Einsatz bringen.

Karte von Nordend

DIE NEUEN GEBIETE IN WRATH OF THE LICH KING
Diese Karte zeigt alle bisher bestätigten Gebiete des zweiten **WoW**-Add-ons sowie ihre ungefähre Lage und Größe. Eine offizielle Übersichtskarte von Blizzard gibt es bislang nicht.

ICECROWN GLACIER | Hier haust der Lich-König! Und das ist durchaus wörtlich zu nehmen. In der Schlachtzugsinstanz Icecrown Citadel sitzt Arthas auf seinem eisigen Thron und wartet darauf, dass wackere Level-80-Helden ihn herausfordern. Um zum Icecrown Glacier zu kommen, müssen Sie aber erst einmal durch das Wrath Gate, das sich im Norden der Drachenöde befindet.

THE STORM PEAKS | Über diese Zone ist bislang noch nicht viel bekannt. Im Rahmen der Presseveranstaltung ließ Blizzard jedoch verlauten, dass sich dort ein weiterer Raid-Dungeon namens Ulduar befindet. Vieles spricht dafür, dass Sie dort auf übellaunige Sturmriesen treffen.

SHOLAZAR BASIN | Diese tropische Zone mit dichter Vegetation erinnert stark an den Un'goro-Krater in Kalimdor und passt gar nicht zum eisigen Nordend. Im Sholazar Basin treffen Sie auf zwei Fraktionen (Wolvar und Oracles), bei denen Sie im Laufe des Spiels Ruf farmen dürfen. In diesem Gebiet wird es aller Voraussicht nach keinen Dungeon geben, jedoch viele Quests. Diese beschäftigen sich in erster Linie mit dem Konflikt zwischen Wolvar und Oracles oder der drohenden Invasion durch die Streitkräfte der Geißel. Ach ja, das hätten wir fast vergessen: Im Sholazar Basin gibt es auch ein Wiedersehen mit dem unermüdlichen Zwergenjäger Hemet Nesingwary, dessen Expedition dort gestrandet ist. Waidmannsheil!

ZUL'DRAK | Schon mal was von Eistrollen gehört, die fiese Blutrituale durchführen und sogar ihre eigenen Tiergötter opfern? Wie würde es Ihnen gefallen, eine komplette Zone zu erforschen, in der es von diesen finsteren Gesellen nur so wimmelt? Laut Blizzard wird es dort mindestens zwei Instanzen geben: Drak'Theron und Gundrak, wo Sie höchstwahrscheinlich den König der Eistrolle antreffen.

The Storm Peaks
Icecrown Glacier
Sholazar Basin
CrystalSong Forest
Zul'Drak
Lake Wintergrasp
Coldarra
Drachenöde
Grizzlyhügel
Boreanische Tundra
Heulender Fjord

GRIZZLYHÜGEL | Bäume, Bäume und noch mehr Bäume. Eine treffendere Beschreibung der Vegetation dieser Zone gibt es nicht. In den Grizzlyhügeln warten unzählige Quests darauf, gelöst zu werden. Laut neuesten Informationen ist dort aber keine Instanz geplant. Dafür dürfen Sie sich mit den rücksichtslosen Rodern der Venture Company auseinandersetzen, die sich hier breitgemacht haben. Stellen Sie sich auf harte Gefechte mit Holzfällern, Furbolgs und Worgen ein.

BOREANISCHE TUNDRA | Dieses Gebiet im Westen von Nordend ist ebenfalls eine Einsteigerzone, die Spieler mit Mindest-Level 68 erkunden dürfen. Allianz-Spieler starten in Valiance Keep, während Hordler sich in Warsong Hold heimisch fühlen. Ebenfalls dort beheimatet sind die walrossähnlichen Tuskarr, die gern mit beiden Fraktionen handeln und zahlreiche Quests vergeben. Nach einer ausgedehnten Questreihe dürfen Sie auch die Insel Coldarra erkunden, die vor der Küste Nordends liegt. Dort hat sich der blaue Drachenschwarm eingenistet. Eine Einsteigerinstanz gibt es dort auch: The Nexus ist ein Dungeon für fünf Spieler.

CRYSTALSONG FOREST | Dieses Gebiet hat Blizzard schon vor einiger Zeit angekündigt, sich aber seitdem beharrlich darüber ausgeschwiegen, was die Spieler dort erwartet. Es ist davon auszugehen, dass es sich hierbei um eine recht hochstufige Zone handelt, in die Sie sich erst wagen sollten, wenn Level 80 nicht mehr allzu fern ist.

DRACHENÖDE | Wie der Name schon sagt, gehört diese Zone den geschuppten Ungeheuern. Alle fünf Drachenaspekte sind dort mit einem liebevoll gestalteten Schrein vertreten. In der Mitte der Zone befindet sich der Wyrmrest Temple, in dem die Schlachtzugsinstanz Kammer der Aspekte ist. Außerdem gibt es dort Festungen von Horde und Allianz. Über Letzterer schwebt der komplett renovierte Raid-Dungeon Naxxramas, der Spielern aus **World of Warcraft** noch ein Begriff sein sollte.

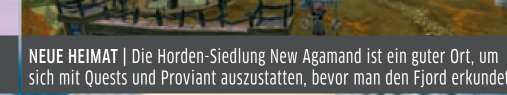
HEULENDER FJORD | Das östliche Startgebiet von **Wrath of the Lich King** ist die Heimat der Vrykul. Diese nordischen Krieger haben sich dem Lich-König Arthas verschrieben und terrorisieren von der Burg Utgarde (5-Mann-Instanz) aus die Gegend. Beide Fraktionen haben dort mit Valgarde (Allianz) und Vengeance Landing (Horde) große Basislager, in denen unzählige Quests auf Neuankömmlinge warten. Von dort aus gelangen Sie auf dem Seeweg auch problemlos in die westliche Startzone Boreanische Tundra.

LAKE WINTERGRASP | In diesem Gebiet gibt's ordentlich was auf die Mütze – für Allianz- und Horde-Spieler. Lake Wintergrasp ist eine reine Spieler-gegen-Spieler-Zone, in der sich beide Seiten epische Schlachten liefern dürfen. Erstmals sollen dabei auch Fluggeräte und mächtige Belagerungswaffen zum Einsatz kommen. Der Himmel auf Erden für PvP-Süchtige!



MACH MAL WIEDER BLAU | Auf der Insel Coldarra, die im Westen vor Nordend liegt, hat es sich der blaue Drachenschwarm gemütlich gemacht. Oben im Bild sehen Sie die schwebende Instanz The Nexus, eine der beiden Startinstanzen des Add-ons.

WOLLE FISCHE KAUFE? | Die Tuskarr sind eine der neuen Fraktionen im Add-on. Sie bevölkern beide Startzonen und hassen Witze über Hasenzähne.





NEUE HEIMAT | Die Horden-Siedlung New Agamand ist ein guter Ort, um sich mit Quests und Proviant auszustatten, bevor man den Fjord erkundet.

Die erste Enttäuschung ließ nicht lange auf sich warten. Sämtliche Talentbäume der bereitgestellten Level-70-Charaktere waren von den Entwicklern deaktiviert worden. Warum? Weil „daran gerade massiv gearbeitet wird", hieß es. Das wäre nicht dramatisch gewesen, wenn wenigstens alle wichtigen Talente und Fähigkeiten zur Verfügung gestanden hätten. Aber auch das war nicht der Fall. So wurden beispielsweise auf Verteidigung getrimmte Krieger ohne die lebenswichtige Fertigkeit Spott in die neue Welt geschickt. Ein fatales Versäumnis, wie sich noch zeigen sollte, aber dazu später mehr. Richtig ärgerlich war außerdem die Ausstattung der vorgefertigten Spielfiguren. Der untaugliche Mix aus grünen Questbelohnungen und dem nicht mehr zeitgemäßen blauen Dungeon-3-Set war zu schwach, um sich gegen die teilweise mit 10.000 Lebenspunkten ausgestatteten Monster in den Startgebieten ordentlich zur Wehr zu setzen. So waren wir gezwungen, mehr schlecht als recht ausgestattet die ersten Aufträge in der neuen Welt zu bestreiten.

Inhaltlich unterscheiden sich die Lich-King-Missionen nicht groß von bisher aus WoW bekannten Aufträgen: Sammle fünf von diesen Gegenständen, töte zehn Exemplare dieser Gegnersorte oder bring Teil A zu Questgeber B. Spannendere Aufträge soll es dann im weiteren Spielverlauf geben, darunter auch neue Varianten der beliebten Tagesquests. In der Präsentation zeigten die Entwickler einen Auftrag, bei dem man einen Gefangenen befreit, um danach mit ihm zusammen (auf einem Pferd) die Flucht zu ergreifen. Eng an den Vordermann geklammert, erwehren Sie sich anstürmender Gegenhorden durch verschiedene Angriffszauber, die den Verfolgern Schaden zufügen oder sie für kurze Zeit desorientieren. Weiterhin war die Rede von Rettungsmissionen, bei denen Sie Verbündeten in Not von einem Fluggerät Seile zuwerfen, um sie so aus dem Gefahrengebiet zu befördern.

Erinnern Sie sich noch daran, wie durch die Veröffentlichung von The Burning Crusade liebgewonnene Gegenstände aus World of Warcraft in kürzester Zeit nutzlos wurden? Schon nach wenigen simplen Missionen in der neuen Welt waren Sie damals gezwungen, Ausrüstung, in deren Zusammenstellung Sie unzählige Stunden investiert hatten, gegen normale Questbelohnungen auszutauschen. Nur weil die in der Regel grünen Gegenstände einfach besser waren. In Wrath of the Lich King erwartet Sie dasselbe Spiel, wenngleich der Qualitätsverfall nicht ganz so krass ausfallen soll. Spiel-Designer Tom Chilton ließ aber

WAS BRINGT DAS ADD-ON FÜR PROFIS UND RAID-SPIELER?

Blizzard hat für Fans heroischer Instanzen und harter Raid-Dungeons ein paar faustdicke Überraschungen parat.

- Alle Lich King-Instanzen für fünf Spieler werden auch heroisch spielbar sein.
- Es wird neue Gerechtigkeitsabzeichen geben. Die alten Marken haben in der neuen Welt keinerlei Bedeutung mehr.
- Jede Raid-Instanz existiert zweimal: für zehn und für 25 Spieler.
- Die Beute in 10er-Instanzen wird immer einen Tick schwächer ausfallen als im 25er-Pendant.
- Blizzard plant mindestens drei neue Tier-Sets.



PLATTENPARTY | Ein Hordenkrieger und ein Allianzpaladin tragen im Heulenden Fjord eine Meinungsverschiedenheit aus.



FASS, HASSO! | Ein riesiger Säbelzahntiger hat sich einen Menschenpaladin als herzhafte Zwischenmahlzeit ausgesucht. Der Kampf findet im Heulenden Fjord statt.

DAS FEHLT NOCH!

Unser Besuch brachte viele neue Einsichten. Diese wichtigen Spielmerkmale haben wir aber schmerzlich vermisst:

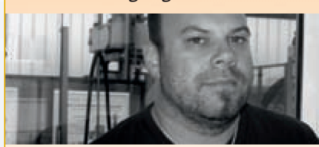
- PvP-Kämpfe mit Belagerungswaffen
- Der neue Beruf Inschriftenkunde: Blizzard arbeitet gerade an den Rezepten, wollte aber keine Details verraten.
- Einzelheiten zu den Raid-Instanzen Naxxramas, Ulduar, Icecrown Citadel und Kammer der Aspekte
- Die Zonen Lake Wintergrasp, The Storm Peaks, Icecrown Glacier und Crystalsong Forest sowie die neue Hauptstadt Dalaran
- Spieleindrücke von der neuen Heldenklasse: Der Todesritter wurde zwar gezeigt, selbst spielen durften wir ihn aber nicht.
- Detaillierte Informationen zu den neuen Talenten: Da diese gerade überarbeitet werden, hatte Blizzard für das Event die Talentbäume aller Klassen deaktiviert.
- Ein genaues Erscheinungsdatum: Wir gehen davon aus, dass **Wrath of the Lich King** noch vor Weihnachten 2008 herauskommt.

durchblicken, dass selbst Raid-Profis ihre mächtigen T5- oder T6-Teile wohl „nicht bis Level 80 tragen werden". Nachdem wir die ersten Questbelohnungen gesehen hatten, die qualitativ fast schon an die Beute aus der 10-Mann-Instanz Karazhan heranreichten, wollten wir natürlich wissen, welche interessanten Gegenstände es in den Einsteiger-Dungeons The Nexus (Boreanische Tundra) oder Burg Utgarde (Heulender Fjord) gibt. Was wir dort erlebt haben und warum wir ohne Loot wieder abziehen mussten, lesen Sie im Kasten auf Seite 51. Das zuvor erwähnte Fehlen von unersetzbaren Fähigkeiten bei manchen Klassen spielte dabei auf jeden Fall eine gewaltige Rolle und sorgte für zahlreiche Frustmomente.

Die acht Stunden, die wir bei Blizzard verbringen durften, vergingen rasend schnell. Als man uns gegen 18 Uhr freundlich, aber bestimmt die Tür wies, war das Geheule unter den Journalisten groß. Schließlich konnten wir in der kurzen Zeit nur sehr wenig vom Spiel sehen. Vor allem die versprochene, verstärkte Interaktion mit wichtigen Figuren der Storyline (darunter auch der Lich-König Arthas höchstpersönlich) hätten wir gerne erlebt. Die Entwickler vertrösteten uns auf das Ende Juni stattfindende Blizzard Invitational in Paris und stellten klar, dass zudem die Closed Beta in Kürze beginnen soll. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns dann noch die Meldung, dass es auch in diesem Jahr eine Blizzcon-Hausmesse geben soll. Spätestens dann wird Blizzard auch den finalen Erscheinungstermin bekannt geben. Im Rahmen der Presseveranstaltung auf dieses Thema angesprochen, meinte Jeffrey Kaplan, der leitende Spiel-Designer von **Wrath of the Lich King**, vielsagend lächelnd: „Natürlich wollen wir das Spiel noch dieses Jahr veröffentlichen. Versprechen kann und will ich aber nichts. Daher sag ich nur: When it's done." ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer



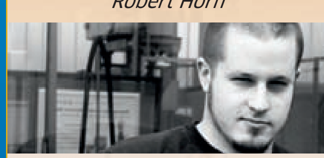
Der Lich-König wird einschlagen wie eine Bombe, da bin ich mir ganz sicher. Und das, obwohl die Präsentation auf dem Event in Irvine viele Fragen offen ließ. **Wrath of the Lich King** bietet auf jeden Fall genug neue Spielinhalte, um Gelegenheitsspieler und Raid-Profis monate-, wenn nicht sogar jahrelang zu fesseln. Auch wenn noch nicht ganz klar ist, wann das Add-on erscheint, rate ich **WoW**-Fans jetzt schon, sich für Weihnachten nichts vorzunehmen.



MANCHE MÖGEN'S HEISS | Allianz-Spieler auf einem Steg im Heulenden Fjord. Im Hintergrund: die brennende Gondel eines Seilbahnsystems.

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Ich bin ein wenig skeptisch, ob Blizzard es erneut schafft, seinem Online-Juwel eine Frischzellenkur zu verpassen. Schön, es gibt (endlich mal) eine neue Klasse, ansonsten aber fast nur Standardkost: neue Gebiete, neue Instanzen, neue Rüstungen. Gähn. Ob ich mich dafür noch einmal zehn Levels nach oben quälen werde, ist fraglich. Schließlich steht beinharte und frische Konkurrenz bereit: **Age of Conan**.

ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Vivendi**
TERMIN: **2008**

Rollenspiele

AUF DVD
• Rollenspiel-Special



INHALT

Völlig abtauchen. Jemand anderes sein. Ein Held, der massenhaft Bewunderer um sich schart. Ein fieser Bösewicht, gefürchtet und gemieden. Ein großer Kämpfer, der die tiefsten Höhlen erkundet und die mächtigsten Feinde erschlägt. Jemand, der mal eben die Welt rettet. Oder sie vernichtet.

Es mag viele Gründe geben, warum Rollenspiele so beliebt sind. Doch der Reiz, eine vollkommen andere Person darzustellen, ist sicherlich der mächtigste. In keinem anderen Genre können sich Spieler so sehr mit ihrem Helden identifizieren, ihn nach ihren Wünschen gestalten und formen. Schließlich wird der Gute vom schmalbrüstigen Sklaven/Gefangenen/Bauern eigenhändig zum mächtigsten Kämpfer der virtuellen Welt hochgepäppelt, bei jedem Schritt begleitet und geführt. Solch eine Bindung finden Sie zum Beispiel bei Ego-Shootern niemals. Denn die Erschaffung einer lebendigen, gefühlt atmenden Welt steht bei Actionspielen nicht gerade im Vordergrund, bei Rollenspielen dagegen ist sie Gesetz und Pflicht. Wer will seinen ehemaligen Sklaven/Gefangenen/Bauern (jetzt Herrscher von mindestens drei Weltreichen) schon durch schlauchige, vorgegebene Abschnitte schieben, wie es bei den meisten Actionspielen angesagt ist? Eine Rollenspielwelt will erlebt werden.

Rollenspieler wollen mehr. Freiheit, am besten die totale. Das schafft nicht jedes Spiel und führt oftmals zu Problemen. Denn je größer eine Welt, desto mehr Fehlerpotenzial verbirgt sich hinter den unzähligen Bits und Bytes. Hier ein NPC, der nicht richtig reagiert, dort eine unerreichbare Stelle, die der Held einfach so betritt.

Dass so etwas schiefgehen kann, zeigen die jüngsten großen Genrevertreter: Zu Gothic 3 bleibt wenig zu sagen, aber auch Two Worlds oder The Witcher wurden erst nach einigen Nachbesserungen akzeptabel spielbar. Sind diese Hürden erst einmal überwunden, steigt die Langlebigkeit eines guten Rollenspieles aber erheblich. Schließlich lässt man einen liebgewonnenen Helden nicht einfach links liegen. Symptomatisch dafür ist World of Warcraft. Wer in der Welt von Azeroth seinen Charakter in monatelanger Arbeit auf Stufe 70 gehoben und mit der bestmöglichen Ausrüstung versehen hat, schwenkt nicht einfach auf ein

REDAKTEURS-MEINUNG

Rollenspiele sind .....

Robert Horn
... ein zweischneidiges Schwert. Ich liebe sie, wenn sie gut gemacht sind. Dann kann ich eintauchen, genießen und erleben. Mein absolutes Lieblingsgenre, Ego-Shooter, erreicht nämlich selten die Tiefe eines durchdachten Rollenspieles. Bei der Fehlerdichte liegen sie oftmals leider gleichauf. Ein Shooter-Rollenspiel, das wär's!

Christian Burtchen
... eine grundsätzlich hervorragende Möglichkeit, das Medium Computerspiel optimal zu nutzen, also gleichzeitig eine gute Geschichte zu erzählen und dem Spieler enorme Handlungsfreiheit zu bieten. Leider sind sie aber gerade aufgrund dieser Komplexität und der oft riesigen Spielwelten enorm fehleranfällig in allen Bereichen.

Ansgar Steidle
... für mich die ideale Form, tagelang in lebendige Spielwelten abzutauchen (bevorzugt mit guter Story und glaubwürdigen Charakteren), dem urzeitlichen Sammeltrieb nachzugehen und sein Alter Ego zum durchtrainierten Superhelden zu formen – um nach Spielende zu merken, das die eigene Wampe vom virtuellen Schwertschwingen nicht kleiner wird.

Questen, kloppen, leveln: Dieses Jahr erwartet uns eine ganze Reihe exzellenter Rollenspiele. Einige davon stellen wir Ihnen in diesem Special vor.

Von: Robert Horn

neues Online-Spiel um. Vielleicht ein Grund dafür, warum es andere MMO-Spiele so schwer haben, gegen den Riesen anzukommen?

Nichtsdestotrotz: Dem Rollenspielmarkt geht es gut. Besonders die Online-Rollenspiele sind (dank World of Warcraft) inzwischen gesellschaftsfähig gemacht und ziehen immer mehr Menschen in ihren Bann. Und so entstehen viele neue Ableger, manche zum Scheitern verurteilt („dank" World of Warcraft), andere wiederum erfrischend anders. Die neuesten Entwicklungen machen denjenigen Mut, die sich immer über die monopolartige Vormachtstellung von Blizzards Meisterwerk beschweren. Age of Conan etwa könnte eine Alternative für solche Spieler werden, denen World of Warcraft zu kindisch, zu abgenutzt, zu langweilig geworden ist.

Jumpgate Evolution und Black Prophecy meiden die direkte Konfrontation mit dem Genrekönig, sie hauen gleich in eine ganz andere Kerbe. Statt Elfen mit doofen Ohren, Orks und sonstigen Fantasy-Klischees dreht sich bei diesen beiden Spielen alles um Raumschiffe, Laserkanonen und intergalaktische Sternenkriege. Ein angenehm anderes Betätigungsfeld, das bisher nur vom eher schwer zugänglichen Eve Online abgedeckt wird.

Aber auch Hobby-Helden, die sich lieber alleine in fremden Welten austoben, kommen auf ihre Kosten. In den Startlöchern stehen, um Spieler in ihre fantastischen Universen einzuladen, eine Handvoll vielversprechender Titel. Seit Blizzards Diablo vor über zehn Jahren das Schlachten und Schnetzeln unzähliger Monster, Geister und Dämonen zum Massenphänomen erhob, versuchen sich immer wieder Spiele auf diesem Gebiet.

> Es ist schwer, in die Fußstapfen des Teufels zu treten.

Wie schwer es ist, in die Fußstapfen des Teufels zu treten, zeigen unzählige mittelmäßige Hack&Slay-Klone. Die meisten Nachmach-Spiele konnten kaum mehr als mitleidiges Lächeln (und anschließende hämische Deinstallation des Opfers) unter Diablo-Jüngern hervorrufen.

Ausgerechnet ein Spiel aus Deutschland schickte sich 2004 an, ein wenig am Stuhlbein des Diablo-Thrones zu nagen und ihn, zumindest ein kleines bisschen, zum Wackeln zu bringen. Sacred von Entwickler Ascaron verkaufte sich weltweit über zwei Millionen Mal und ist damit das international erfolgreichste deutsche Spiel aller Zeiten. Um diese Spitzenleistung zu übertrumpfen, arbeiten die Macher inzwischen am zweiten Teil, den

Felix Schütz

... ein Sammelbecken für alles, was ich an Spielen grundsätzlich mag. Sie können voller Action sein, aber auch ruhig und besonnen. Sie enthalten Elemente aus Adventures, bieten mir aber mehr Freiheiten. Und sie führen die Genres zusammen: Strategie, Rundentaktik, Welt-all-Shooter – es gibt kaum ein Genre, das nicht von RPG-Einflüssen profitiert.



Thomas Weiß

... der Gang vom Waschlappen zum Helden. Nach und nach Skills ausbauen, allmählich besser werden, immer vertracktere Quests lösen, tiefer in die komplexe Welt eintauchen – großartige, die Motivation antreibende Unterhaltung. Gut gemachte Rollenspiele lassen mir Entscheidungen, die mir andere Genres nicht geben – nicht geben können.

Sebastian Weber

... mir meistens zu langwierig. Gerade einmal die Fallout-Reihe, Knights of the Old Republic und Baldur's Gate haben es dank ihrer Story geschafft, mich in ihren Bann zu ziehen. Ansonsten kann ich dem mühsamen Entwickeln eines Hanswurst zum Retter der Welt einfach nichts abgewinnen – ich stehe eher auf schnelle Action.

Stefan Weiss

... für mich schon seit Anbeginn meiner PC-Spielzeit ein Grund gewesen, die Uhrzeit zu vergessen und in fantastische Welten abzutauchen. Egal ob es sich dabei um actionbetonte Spiele wie Diablo 2 handelte oder um klassische Party-RPGs wie Baldur's Gate. Außerdem sorgen Online-Rollenspiele für zusätzliche Reize.

DIE ROLLENSPIELLANDSCHAFT

Rollenspiele haben verschiedene Facetten und unterschiedliche Schwerpunkte. Welches Spiel wo zu Hause ist, zeigt unsere Landkarte der Rollenspiele.



UNTER DEM RADAR

Neun vielversprechende Rollenspiele, die wir nicht mit einer eigenen Vorschau ehren konnten, finden Sie hier. Hier unsere gefühlten Favoriten, gestaffelt nach Hype-Potenzial.

5 Aion
Dieses Online-Rollenspiel ist fremdartig, aber wunderschön. Ob das asiatische Aussehen bei europäischen Geschmäckern punkten kann, bleibt abzuwarten. Das Konzept sieht vielversprechend aus.

6 Gothic 3: Forsaken Gods
Nach zwei Jahren kommt ein Add-on für das große deutsche Rollenspiel mit den vielen Fehlern. Ob die Spieler inzwischen verziehen haben und bei der Fortsetzung der Geschichte zugreifen? Man weiß es nicht.

7 Projekt RPB
Keine Angst, der doofe Name ist nur ein Arbeitstitel. Dahinter verbirgt sich das neue Rollenspiel der **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes. Infos gibt's bisher aber kaum.

8 The Agency
Endlich mal keine Elfen mit doofen Ohren! Stattdessen gehen zwei Geheimorganisationen aufeinander los. Wann es kommt, steht in den Sternen.

9 Warhammer 40K
Ein MMO im **Warhammer 40K**-Universum klingt richtig spannend. Leider wissen wir schlicht zu wenig darüber, um das Spiel seriös beurteilen zu können. Deshalb Platz 9.

wir Ihnen ab Seite 60 auf fünf Seiten vorstellen.

Ebenfalls aus deutschen Landen ist Das Schwarze Auge: Drakensang, das wir ebenfalls in diesem Special näher beleuchten. Denn zum ersten Mal hat uns Entwickler Radon Labs eine spielbare Version in die Hände gedrückt. Darauf wagt Redakteur Thomas Weiß ab Seite 70 einen humoristischen Ausblick.

Damit nicht genug: Weil uns diesen Monat eine wahre Flut an Rollenspielen begeistert hat, stellen wir Ihnen, neben den bereits genannten deutschen Vertretern, sechs weitere spannende Rollenspiele vor. Die Mischung ist dabei bunt: Egal ob klassischer Vertreter, Online- oder Action-Rollenspiel, auf 16 Seiten dreht sich alles um Helden, Abenteuer, Spieler-gegen-Spieler, epische Schlachten ... um Rollenspiele eben.

Dieses Mal wollten wir es allerdings ein wenig anders machen: Anstatt Ihnen wie üblich klassische Vorschauen (in diesem Fall wären das sieben Stück) zu präsentieren, stellen unsere Redakteure die Spiele aus ihrer ganz persönlichen Sicht vor.

Unser Hauptaugenmerk liegt dabei nicht auf blanken Fakten oder prahlerischen Grafik-Eigenschaften. Im Mittelpunkt steht ein Redakteur, der alleine oder im Zwiegespräch mit einem Kollegen seine eigenen Eindrücke preisgibt.

Außerdem haben wir uns extra für dieses Rollenspiel-Special einige Awards ausgedacht, die jeden der sieben vorgestellten Artikel schmücken. Diese Auszeichnungen decken verschiedene rollenspieltypische Bereiche ab und kennzeichnen jedes Spiel mit ihm eigenen Eigenschaften. So erfahren Sie auf einen Blick, was an welchem Spiel anders, besser, schlechter oder vielleicht sogar innovativ ist.

Für alle großartigen und vielversprechenden Rollenspiele ist in diesem Artikel leider kein Platz, so sehr wir Ihnen auch noch gern den ein oder anderen Kracher präsentiert hätten. Die neun Titel, die leider keine eigene Vorschau bekommen haben, stellen wir Ihnen weiter unten im Kasten „Unter dem Radar" vor. Denn unerwähnt wollen wir sie auf keinen Fall lassen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit unserem großen PC Games-Rollenspiel-Special! ❑



1 Dragon Age
Hier müsste nur ein Wort stehen, um Rollenspiel-Fans verzückt seufzen zu lassen: Bioware. Die kanadischen Entwickler von Hits wie **Baldur´s Gate** oder **Neverwinter Nights** sind vor allem für Qualität bekannt.

2 Warhammer Online
Wird mit Spannung erwartet. Neben **Age of Conan** sicher einer der stärksten **World of Warcraft**-Konkurrenten. Allerdings ist die Optik nicht mehr zeitgemäß. Wen das nicht stört, der bekommt riesige RvR-Schlachten.

3 Guild Wars 2
Perfekt ausgetüfteltes PvP, noch dazu kostenlos, gibt es nur bei **Guild Wars**. Der Nachfolger will an alte Erfolge anknüpfen und noch einiges drauflegen. Wir rechnen aber nicht vor Ende 2009 mit einer Veröffentlichung.

4 Gothic 4: Arcania
Neuer Entwickler, alte Welt: **Gothic 4** wird von Spellbound entwickelt. Bis auf ein paar hübsche Landschaftsaufnahmen gibt es aber noch nichts Vorzeigbares. Dieses Mal schauen Fans sicher ganz genau hin.

EIN HAUFEN AWARDS

Zehn Auszeichnungen verteilen wir in unseren sieben Artikeln. Ein jeder steht für eine bestimmte Eigenschaft, ob negativ oder positiv.



Made in Germany
Selbstbeweihräucherung und Lokalpatriotismus ahoi! Heimatverliebte, die hiesige Entwickler unterstützen möchten, greifen hier zu. Obwohl, den Spielen wird ja auch ein eigener Charme nachgesagt.



Für Erwachsene
Diesen Titel sollten sich vor allen Dingen Erwachsene vormerken. Schließlich sind die Spiele, die mit diesem Award ausgezeichnet sind, nichts für Kinderhände. Hier fließt Blut, brechen Knochen.



Actionlastig
Wenn der Rollenspielanteil in den Hintergrund tritt und das Faust- oder Schwertrecht regiert, vergeben wir diese Auszeichnung. Hier geht es vor allem darum, spektakulär zu schnetzeln.



Frischer RPG-Wind
Spiele mit diesem Zeichen machen etwas anders und sorgen damit für gespannte Erwartung. Vielleicht wird dieses Spiel sogar der Vorreiter einer neuen Idee, die das Genre revolutioniert?



Für Zahlenfreaks
Wer wissen will, welchen Maximal-Crit-Wert man gegen einen Gegner bei Regen und nassen Klamotten im Dunkel (aber mit Fackel +7!) bei gerade auffrischendem Wind bekommt, ist hier richtig.



Super Grafik
Gute Optik ist in. Nicht nur unsere PC-Games-Redakteure strahlen sie aus, sondern auch Spiele, die diesen Award bekommen. Bedeutet aber auch gleichzeitig: hohe Hardware-Anforderungen!



Starke Lizenz
Es ist immer leichter, ein bereits bekanntes Universum zu vermarkten. Ein gelungenes Beispiel ist Der Herr der Ringe Online. Titel, die eine genauso interessante Lizenz nutzen, bekommen diesen Award.



Klassisches Rollenspiel
Klassische Rollenspiele sind selten geworden. Mit diesem Titel kennzeichnen wir Spiele, die sich Rollenspiele der alten Schule wie etwa Baldur's Gate zum Vorbild nehmen.



Bug-Gefahr!
Vorsicht, hier könnten Käfer lauern, hungrig nach Ihrem Spielspaß. Zwar ist kaum ein Rollenspiel beim Verkaufsstart perfekt, doch bei einigen besteht die Gefahr, dass der Makel überwiegt.



Von der Stange
Huch, das kennen wir irgendwie schon. Wenn ein Rollenspiel auf Nummer sicher geht und Neuerungen spärlich gesät sind, gibt's diesen Award. Achtung: Das muss nicht unbedingt negativ sein.

Von: Sebastian Weber

Oftmals verschoben, aber bald fertig – vor Ort bei Ascaron schauten wir uns die deutsche Hack'n'Slay-Hoffnung an.

AUF DVD
- Video zum Spiel

ÜBERBLICK

Wir fassen die wichtigsten Fakten rund um Sacred 2: Fallen Angel zusammen:

- 200 Hauptmissionen und 400 bis 500 Nebenquests
- Fünf Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Reittieren
- 30 bis 35 Stunden Spielzeit, alleine für die Hauptstory
- Riesige Spielwelt, deren Durchquerung vier bis fünf Stunden in Anspruch nimmt
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Fließender Übergang zwischen Koop-Modus und Einzelspieler

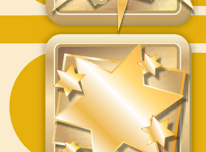
FINSTER, FINSTER | Studio 2 entwirft hunderte Dungeons, die alle unterschiedlich sind. In einem gibt es sogar ein Schiff.

Sacred 2: Fallen Angel



Made in Germany

Actionlastig



Super Grafik



Bug-Gefahr!



Von der Stange

Gut anderthalb Jahre ist es her, dass wir Ascaron einen Besuch abstatteten. Viel Zeit, die ein paar Änderungen mit sich bringt: Die Entwickler sind umgezogen, es gab einige Umstrukturierungen im Team und der Veröffentlichungstermin hat sich etliche Male geändert. Inzwischen peilt man September 2008 an. Grund genug für uns, abermals nach Aachen zu reisen, um zu sehen, wie weit Ancaria inzwischen gediehen ist.



Sebastian Weber berichtet:

Die Arbeiten an **Sacred 2: Fallen Angel** sind wahrlich gut vorangegangen. Stolz zeigt man mir die Karte der Spielwelt, die nun komplett vorliegt. Aus den ursprünglich acht angedachten Regionen sind mittlerweile neun geworden, darunter Sümpfe, Wälder, Dschungel und Wüsten. Alle Vegetationsvarianten verraten die Entwickler noch immer nicht, treffen jedoch abermals eine genaue Aussage zur Größe von Ancaria: Machen Sie sich auf, von der linken Kartenbegrenzung zur rechten zu marschieren, beschäftigt Sie die Wanderung in etwa vier bis fünf Stunden. Verwunderlich, immerhin sprachen die Entwickler bei ihrem letzten Besuch bei uns noch von fünf bis sechs Stunden. Einen Ladebildschirm bekommen Sie in der Zeit nicht zu Gesicht, da **Sacred 2** mithilfe einer Streaming-Technologie die Welt über die komplette Spielzeit hinweg im Hintergrund berechnet. Selbst wenn Sie Gebäude betreten, legen Sie keine Zwangspause ein. Das klingt vielversprechend.

Eine derart große Welt will aber auch mit Inhalt gefüllt werden, ein Punkt, an dem Ascaron gerade unter Hochdruck schafft. 200 actionreiche Hauptmissionen sind geplant, die Sie alleine schon 30 bis 35 Stunden an den Bildschirm ketten sollen. Dazu schreiben die Entwickler an 400 bis 500 Nebenquests, die Ancaria und ihren Bewohnern eine Geschichte verleihen sollen. Ob sich Ascaron mit der bloßen Aufgabenzahl nicht etwas übernimmt, bleibt abzuwarten. Klar ist aber, dass Ascaron nicht mehr viel Zeit bleibt, die Fülle an Quests einzubauen – und vor allem von Fehlern zu bereinigen. Die NPCs bekommen zudem noch Berufe, insgesamt 20 Professionen haben die Entwickler für die Bürger Ancarias angedacht. Um der Welt weitere Authentizität zu verleihen, gehen die Pixelmenschen einem geregelten Tagesablauf nach. Ob das **Diablo**-verwöhnten Action-Rollenspielern nicht etwas sauer aufstößt? Denn in einem temporeichen Hack'n'Slay-TItel möchte sicher keiner warten müssen, weil etwa die Händler gerade ihren Schönheitsschlaf abhalten.

Die angesprochenen hunderte Aufgaben sollen durch ein komplexes Geflecht verknüpft sein, sodass manche Personen Ihnen erst dann einen Job verschaffen, wenn Sie andere erledigt haben. Außerdem hängen die Aufträge davon ab, ob Sie der guten oder der bösen Seite verfallen sind. Als Beispiel nennt man mir die Situation in einem be-



GIFTZWERGE | Die kleinen Gnome sind nicht zu unterschätzen. Gegner nutzen Formationen oder gehen taktisch vor.

MAGISCHE HILFE | Mit aktiviertem Buff wirft sich der Schattenkrieger noch mutiger in die Schlacht.

ES GEHT EFFEKTIVER | Jedes Monster hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Skelette sind besonders anfällig für Feuer.

WIDERLICH | Die mannshohen Spinnen sind hübsch ekelig – nichts für Arachnophobiker.

lagerten Dorf. Haben Sie ein Engelchen auf der Schulter sitzen, helfen Sie der wehrlosen Bevölkerung und schlagen die Angreifer in die Flucht. Vertrauen Sie dem Teufelchen, sind die Tage der Siedlung gezählt.

Christian Burtchen hofft und bangt:

Fast anderthalb Jahre ist unser letzter großer **Sacred 2**-Artikel her – in unserer Titelstory zur Ausgabe 01/07 schloss ich einst mit den Worten: „Schüttelt sich Ascaron noch ein paar Asse mehr aus dem Ärmel, ist Ancaria ein schönes Ziel für lange Abende mit wenig Schlaf.“ Seither hat das Team unermüdlich an **Sacred 2** gearbeitet, hat das Spiel mehrmals präsentiert – der Öffentlichkeit auf Messen und der Spielepresse. Die neuen Informationen haben mich indes nicht von meinem Spieleredakteursstuhl gehauen. Neue Charakterklassen, neue Regionen, schön und gut – aber es bleibt ein flaues Bauchgefühl.

Ein Bauchgefühl, das mich an das jüngste Rollenspiel aus Deutschland erinnert, welches mit einer riesigen Welt punkten wollte (**Gothic 3**) und zu einem der größten Skandale der jüngeren Geschichte ausartete. Ein Bauchgefühl, das mir zwar eine große und hübsche Spielwelt vor Augen führt, die allerdings in der Theorie Myriaden von Quest-Autoren benötigen würde.

Sebastian Weber ist guter Dinge:

Bei den Kämpfen fühlen sich **Sacred**-Kenner direkt wohl. Wie gehabt löst die linke Maustaste Angriffe aus, die rechte dient dazu, aktivierte Skills abzufeuern. Die ziehen Sie einfach per Drag & Drop in eine Leiste im Interface am unteren Bildschirmrand. Genauso simpel zu bedienen sind die sogenannten Buffs, also Zauber, die Ihrem Helden einen Bonus verschaffen. Darunter fallen unter anderem Kampfrufe, die Ihnen in der Schlacht einen Vorteil verschaffen, oder auch

KOLOSS

Die Bossgegner der Regionen sind nicht nur groß, sondern auch schwer zu besiegen. Taktik ist wichtig.

OFFENE SPIELWELT ODER ABSCHNITTSWEISES ABENTEUER?

In den vergangenen Jahren sind vornehmlich Rollenspiele erschienen, die eine gigantische, offene Spielwelt boten wie Sacred 2. So trat das System, die Welt in Abschnitte einzuteilen, ein wenig in den Hintergrund. Das Schwarze Auge: Drakensang (Vorschau ab Seite 70) belebt die totgeglaubte Methode wieder.



Wer die Freiheit aufgibt, um Sicherheit zu gewinnen, wird am Ende beides verlieren.*

Sicher, eine Welt, die aus abgegrenzten Levels besteht, hat schon Vorteile: Die Entwickler können jeden Abschnitt liebevoll und fehlerfrei entwerfen, da die Zahl der Objekte begrenzt und die Möglichkeit, Bugs hervorzurufen, gering ist. Aber: Das Gefühl, sich völlig ungehindert durch eine Welt zu bewegen, macht den einen oder anderen Missstand eines frei begehbaren Universums locker wieder wett. Außerdem entfallen die ständigen, nervigen Ladepausen, die wohl deutlich stärker am dünnen Nervenkostüm eines Spielers zerren als kurze Abschnitte mit einer etwas weniger spannenden Umgebung. Wer dem Spieler das Gefühl geben möchte, Teil eines funktionierenden Mikrokosmos zu sein, kommt nicht drumherum, eine große, grenzenlose Spielwelt zu schaffen, die zum Erkunden einlädt. Und es gibt ja auch genug Beispiele, die zeigen, dass es funktioniert: **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Two Worlds**, die **Gothic**-Reihe und ganz klar – wenn auch keine Rollenspiele – die **Grand Theft Auto**-Serie.

*Zitat: Benjamin Franklin



Wer immer offen ist, kann nicht ganz dicht sein.

Ich habe nichts gegen die Idee einer frei begehbaren Welt, im Gegenteil: Eigentlich ist das Modell wesentlich authentischer als künstliche Grenzen an allen Ecken und Enden. Aber: Kaum ein Rollenspiel schafft es wirklich, seine auf der Verpackung angepriesene „riesige Spielwelt" auch entsprechend mit Leben zu füllen. **Gothic 2**, einer der besseren Vertreter seiner Zunft, hat zwar Bauernhöfe, Wirtshäuser, Dörfer ... aber dazwischen auch viel Umgebung der Marke Theodor Fontane (**Wanderungen durch die Mark Brandenburg**). **Two Worlds** beginnt im Norden Antaloors dicht und abwechslungsreich, wird dann aber generisch und lädt kaum noch zum Erkunden ein. Und **Gothic 3** ... ach, Sie wissen schon. Da habe ich doch lieber wenige, dafür dichte Örtlichkeiten, die mir nicht das Gefühl geben, innerhalb von zehn Minuten im Editor entstanden zu sein. Wenn die Welt insgesamt stimmig ist und ich nicht ständig merke, dass ich an künstliche Grenzen stoße, wo ich eigentlich erkunden möchte, ist mir das **Drakensang**-System allemal lieber.

Beschwörungen, sodass Sie von kleinen magischen Begleitern Unterstützung erhalten. Den Großteil der Spielzeit strapazieren Sie aber genreüblich den linken Knopf Ihres Büronagers, um sich durch hunderte Monster zu metzeln. Das klingt nach wenig innovativer, aber umso leichter zu begreifender Steuerung. Über 250 unterschiedliche Animationen pro Charakter haben die kreativen Köpfe von Ascaron entworfen, damit eine Seraphim mit einem Schwert anders hantiert als mit einem Dolch oder Kampfstab. So unterscheiden sich die fünf Klassen Seraphim, Schattenkrieger, Hochelfe, Inquisitor, Dryade und Tempelwächter nicht nur in ihren Fähigkeiten, sondern gleichwohl in ihren Bewegungen.

Auch Ihre Gegner gleichen sich nicht wie ein Ei dem anderen – zumindest versprechen dies die Entwickler. Selbst wenn Sie gegen Dutzende Piraten gefochten haben, kommt nicht das Gefühl auf: „Hey, den Typen hab ich doch schon 20-mal umgehauen." Gesehen habe ich davon beim Anspielen bisher nichts. Die Wölfe, Wildschweine und Goblins, gegen die mein Schattenkrieger das Schwert zückte, sahen aus wie aus der Retorte. Beeindruckender sind dagegen die Bossgegner – jede Region beheimatet einen. Die sind nicht nur groß, sondern auch schwer zu besiegen. Logisch, Sie können einfach drauflosklicken und haben irgendwann Erfolg, wenn Ihr Held lange genug am Leben bleibt. Effektiver ist aber, die richtige Taktik herauszufinden, das spart Zeit. In der Präsentation führt man mir einen imposanten Steingolem vor, der mit seinen kleinwagengroßen, tonnenschweren Felsfäusten auf den Helden eindrischt. Bei jedem Hieb erzittert der Bildschirm und ein satter Bass dröhnt aus den Boxen. Die Inszenierung passt also schon mal. Den Trick, wie ich das Ungetüm am besten zu Staub verwandeln, verrät man mir nicht, nur dass es einige Zeit dauert.

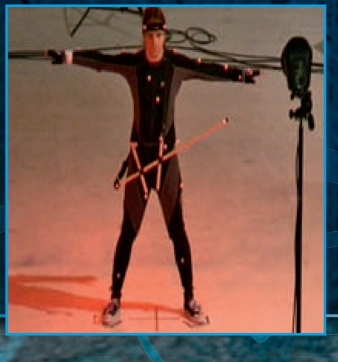
Wie lange Sie ein großes Monster beschäftigt, hängt natürlich stark davon ab, welchen Schwierigkeitsgrad Sie einstellen. Zu Beginn von **Sacred 2** stehen nur zwei Stu-

MOTION CAPTURING: SO KOMMT BLIND GUARDIAN INS SPIEL

BLIND GUARDIAN IN SACRED 2?

Die Power-Metal-Band Blind Guardian steuert ein Lied zum Soundtrack von **Sacred 2** bei und tritt als Questgeber im Spiel auf. Den Jungs stehlen Halunken die Instrumente, die Sie wiederbeschaffen sollen. Als Dank spielt die Band für Sie ein kleines Konzert.

Ursprünglich nutzte man die Bewegungserfassung, um Gehfehler zu analysieren und zu behandeln. Heute ist das Motion Capturing aber eher aus der Film- und Videospieleindustrie bekannt. Schauspieler zwängen sich dafür in hautenge, schwarze Anzüge, auf denen weiße Bälle oder Reflektoren an den Gelenken angebracht sind. Mehrere, kreisförmig um den Akteur aufgestellte Spezialkameras senden Licht an diese Stellen, die es zurückwerfen. So folgen die künstlichen Augen nur den reflektierenden Punkten und zeichnen deren Bewegungen auf, aus denen Computer dann ein Drahtgitterskelett erstellen. Bekanntes Beispiel des Motion Capturing: Andy Serkis als Gollum in **Der Herr der Ringe** (2001) und Kong in **King Kong** (2005). Im Spielebereich nutzen vor allem Sporttitel wie die **FIFA**-Reihe die Methode, um die Bewegungen der Fußballstars authentisch nachzuempfinden.



ANFANGSSTELLUNG | Die sogenannte T-Pose dient als Start- und Endpunkt einer Bewegungsabfolge. Die roten Punkte kleben an den wichtigen Stellen des Körpers, die die Kameras erfassen.

◀ **UNTOTE BRUT** | Der Schattenkrieger und sein Höllenhund in Aktion. Jeder Held hat sein individuelles Reittier, das sich als mächtiger Gefährte erweist.

▶ **RICHTIG GEMACHT** | Hitze können die Klappergerüste gar nicht leiden. Ein mächtiger Feuerzauber hält sie entsprechend in Schach.

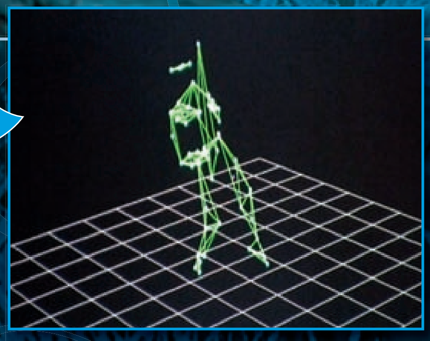
◀ **STRATEGEN GEFRAGT** | Die Bossgegner erfordern immer eine spezielle Taktik, um sie zu besiegen. Hier räumen Sie erst die kleinen Helfer des Dämonen beseite, bevor Sie ihm ans Leder gehen.

fen zur Wahl, Bronze und Silber. Erstgenannte ist für Einsteiger gedacht, die noch nie mit **Sacred** oder einem anderen Action-Rollenspiel zu tun hatten, Silber dagegen für diejenigen, die sich schon erfahrener einschätzen. Immer härter geht es bei Gold, Platin und Niob (benannt nach dem seltenen Schwermetall) zu, die aber erst verfügbar sind, wenn Sie sich mit einem Charakter durch **Sacred 2** geschnetzelt haben. Das soll den Wiederspielbarkeitswert erhöhen. Soll, denn wer hetzt noch einmal durch eine bekannte Geschichte, nur weil sie schwerer ist? Ich sicher nicht! Auch nur auf diese Weise haben Sie die Chance, den maximalen Erfahrungslevel 215 zu erreichen. Im Bronze-Modus beenden Sie das Abenteuer etwa mit einem Helden in Stufe 30 bis 40, nur um Ihnen die Dimensionen aufzuzeigen. Wer es noch ein wenig härter mag, wagt sich an den Hardcore-Modus. In diesem hat Ihr wackerer Schützling nur ein Leben. Bekommen Sie im Kampf zu sehr eins auf die Mütze und beißen ins Gras, ist der Held tot und kehrt auch nicht wieder zurück. Während Sie sonst an einem Wiederbelebungspunkt auf der Karte erneut ins Abenteuer starten, landen Sie in der Hardcore-Einstellung im Hauptmenü und dürfen von vorne beginnen. Wenig motivierend für normale Spieler.



Christian Burtchen räumt ein:

Man muss den Entwicklern zugute halten, dass sie offen und nicht unter Ausschluss der Öffentlichkeit vor sich hinwerkeln. Ich wünsche ihnen daher, dass sie mein Bauchgefühl



▲ **VEREINFACHT** | Anhand der aufgezeichneten Daten erstellt der Computer ein solches Drahtgittermodell des Gitarristen. Ob die Animation stimmt, überprüft der Grafiker noch vor Ort.



▶ **DETAILLIERT** | Links: Der Kopf von Schlagzeuger Frederik Ehmke stimmt bis ins Kleinste mit dem Original überein. Rechts: Die Kostüme entwerfen die **Sacred 2**-Grafiker passend zu Stimmung und Band.

INTERVIEW MIT **LUDWIG VOLMER**

„Der Mehrspieler ist der wichtigste Aspekt."



LUDWIG VOLMER ist Webmaster der offiziellen **Sacred 2**-Fansite sacred-legends.de.

PC Games: Was fasziniert dich so an der **Sacred**-Reihe?
Volmer: „**Sacred** hat mich in meiner Spielerlaufbahn geprägt, da **Sacred** eines der wenigen Spiele war, das mich über Monate fesseln konnte. Ich liebe die Welt Ancaria. Die Jungs von Ascaron sind bekannt für ihre witzigen Ideen bezüglich Sprüchen und Eastereggs. Noch ein Punkt, der ihr Action-Rollenspiel sympathisch macht."
PC Games: Welche Erwartungen hast du an **Sacred 2**?
Volmer: „Das lässt sich recht eindeutig beantworten. Ich hoffe in erster Linie auf ein Spiel, das einfach zu begeistern weiß und eisern vor dem Bildschirm fesselt. Massenhaft Items, einzigartige Charaktere, eine lebendige Spielwelt, packende Kämpfe und die klassische Suchtspirale, die nach Minuten greift, das wünsche ich mir. Außerdem denke ich, dass der Mehrspielermodus der wichtigste Aspekt sein wird, der den Erfolg von **Sacred 2** ausmacht. Natürlich ist es auch sehr wichtig, dass **Sacred 2** so fehlerfrei erscheint wie möglich. Klar ist hier und da mal ein Bug nicht vermeidbar, aber gerade in **Sacred** waren es genau diese Bugs, die den Spielspaß manchmal ausgebremst haben."
PC Games: Was denkst du darüber, dass die Metal-Band Blind Guardian in **Sacred 2** auftritt?
Volmer: „Das ist eine klasse Sache! Solche Features sind es, die ein Spiel einzigartig machen, und der Schritt, Blind Guardian nicht nur den Soundtrack beisteuern, sondern sie tatsächlich auch in **Sacred 2** auftreten zu lassen – und das alles innerhalb einer Questreihe abzuhandeln, ist eine super Idee."

GHOSTBUSTER? | Neben den bekannten Standardgegnern wie Wölfen, Wildschweinen oder Orks stellen Sie sich auch Exoten wie Geistern.

PRÜGELKNABE | Der Schattenkrieger ist die typische Nahkampfklasse: muskulös und grobschlächtig.

◄ **EFFEKTREICH** | Die Zauber reizen die verschiedenen Grafikspielereien voll aus. Kein anderes Action-Rollenspiel sieht momentan besser aus als **Sacred 2**.

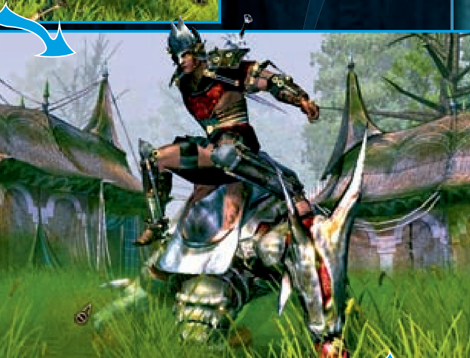
RASANT UNTERWEGS: DIE REITTIERE

Da Ancaria eine enorme Größe einnimmt, stellt Ihnen Ascaron Reittiere an die Seite, die zur Beförderung und zum Kampf dienen.



Zu Beginn Ihres Abenteuers stehen nur Pferde, die es in verschiedenen Varianten geben soll, zur Fortbewegung bereit. Erst später bekommt jeder Charakter sein individuelles Tier an die Seite gestellt, dass dann aber auch mehr kann, als nur als Nutztier zu arbeiten.

Dann steigen Sie – wie der Schattenkrieger hier auf den Höllenhund – auf die individuellen Reittiere. Durch sie erhält der Held Boni im Kampf. Gerade deshalb sollten Sie aufpassen, dass die Haustiere nicht im Kampf geschlachtet werden.





Die Tiere sind nicht wehrlos. Sobald der Held auf ihnen Platz nimmt, führen sie seine Spezialfähigkeiten und Attacken aus. Das sieht gut aus und ist eventuell effektiver, denn zu den Boni, die die Vierbeiner bringen, äußert sich Ascaron noch nicht. Je nach Charakter und somit gewähltem Begleiter sehen die Aktionen unterschiedlich aus.

ALLE REITTIERE

Jeder Charakter hat sein eigenes, zu seiner Persönlichkeit passendes Haustier:

- Dryade: Waran
- Hochelfe: noch geheim
- Inquisitor: Spinne
- Schattenkrieger: Höllenhund
- Seraphim: Tiger
- Tempelwächter: noch geheim

Lügen strafen. Ascaron hat derzeit nur diese eine Karte. Es muss ein Ass sein. Noch besser: ein Joker.



Sebastian Weber freut sich auf den Koop:

Über den Einzelspieler-Hack'n'Slay-Spaß hinaus werkelt Ascaron an einem Mehrspieler-Part. Außer dass ein Mitspieler stets in Ihr Abenteuer einsteigen kann, sodass **Sacred 2** erfreulicherweise jederzeit zum Koop-Hecksler mutiert, steht auch PvP (Spieler gegen Spieler) auf der Liste. In Arenen treten Sie gegen andere Helden an. Es gewinnt, wer am Ende übrig bleibt. Geschicktes Taktieren und Haushalten mit Skills vorausgesetzt.



Felix Schütz hat Mehrspielerpanik:

Der Mehrspieleraspekt stellt also den Großteil, wenn nicht gar den Kern von **Sacred 2**. Jederzeit soll man Freunde in sein Abenteuer einladen, jederzeit Gruppen bilden oder einander bekämpfen können – wow! Das klingt für mich nach einem Einzelspielertitel, der auf Knopfdruck zum waschechten MMO mutiert. Klingt super? Klingt gefährlich! Immerhin war der Mehrspielerteil von **Sacred 1** die größte Schwäche des Spiels. Übernimmt sich Ascaron hier womöglich? Oder ist die Technologie von **Sacred 2** tatsächlich so gut, so ausgereift, so fortschrittlich, dass den Entwicklern hier das Kunststück gelingt, eine faszinierende Einzelspieler-Erfahrung mit einem MMO zu verknüpfen? Wenn das klappt, liebes Ascaron-Team, dürft ihr mächtig stolz auf euch sein!

ENTWICKLER: **Ascaron / Studio 2**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **September 2008**

WUSSTEN SIE, DASS …

… es in **Sacred** einen versteckten **Pacman**-Dungeon gab? Dort sammelten Sie gelbe Steine ein und kämpften gegen blaue Geister.

… der Charakter Gladiator in **Sacred** die Synchronstimme von Bruce Willis und der Dunkelelf die von Nicolas Cage nutzte?

… es etliche lustige Eastereggs in **Sacred** gab? Zum Beispiel ein Hasenkostüm für Cheater, ein Lichtschwert aus **Star Wars**, die Eishockeymaske und Machete aus einem bekannten Horrorfilm und eine Kopie des Dorfes Tristram aus **Diablo**.

CAMPUS INVASION

MTV MUSIC TELEVISION

2008

SUPPORTED BY:

CONTRA PROMOTION

RADAR

28.06.08 UNI JENA

PATRICE

NADA SURF

JENNIFER ROSTOCK

19.07.08 UNI KIEL

SPORTFREUNDE STILLER

MIA.

THE SUBWAYS

K.I.Z.

12.07.08 UNI TÜBINGEN

FETTES BROT

SIMPLE PLAN

CLUESO & BAND

INFOS UNTER:

WWW.MTV.DE/CAMPUS

TICKETHOTLINE 0180-5004222

0,14 EUR/MIN AUS DEM DEUTSCHEN FESTNETZ, PREISE D. MOBILFUNKNETZE KÖNNEN ABWEICHEN

TEXTSEITE 211



Von: Ansgar Steidle

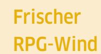
Sam Fisher kann einpacken: Obsidian hebt Spionagespiele auf die nächste Stufe.

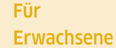
▲ **WUMS!** | Sie blicken dem Helden über die Schulter und gehen wie bei einem Taktik-Shooter gegen die Wachen vor.

▼ **STIMMUNGSVOLL** | Die in den Konzepten angestrebte Farbgebung wird ins Spiel übernommen und sorgt für eine interessante Atmosphäre.

Alpha Protocol









Santa Ana, im Herzen von Orange County, California. Hier gibt es Zwerge, Magie, Helden. Und Lichtschwerter! Fiese, grimmige Sith-Lords mit rot glimmenden Lichtschwertern! Sternenkriege eben. Nur nicht heute. Heute präsentiert Obsidian Entertainment, bisher bekannt durch die Fortsetzungen **Knights of the Old Republic 2** und **Neverwinter Nights 2**, seinem Besuch, der internationalen Elite der Spielepresse, sein neuestes, erstes vollkommen eigenständiges Projekt: **Alpha Protocol**. Ein Agenten-Spiel ganz ohne Fantasy-Elemente, ohne Science-Fiction, in der heutigen Zeit. Wer hätte damit gerechnet?



Christian Burtchen grübelt, was Alpha Protocol ist

Herr Steidle, der rasende Reporter! Wie war es in den USA und wie macht sich **Alpha Protocol**? Mann, die Bilder sehen schon ganz schnieke aus – aber erinnern schwer an einen Shooter. Ich dachte, es wäre ein Rollenspiel? Und überhaupt: Haben Sie herausbekommen, worum es sich bei diesem mysteriösen Alpha-Protokoll handelt?



Ansgar Steidle kennt die ganze Geschichte

Klar, Chef! Hab extra Chris Parker höchstpersönlich deswegen gelöchert. Aber mal der Reihe nach! Ja, **Alpha Protocol**, sieht auf den ersten Blick wie ein **Splinter Cell**-Nacheiferer aus. Stimmt nur nicht, es ist mehr eine vielversprechende Mischung aus Rollen- und Actionspiel, eben mal was anderes. Man spielt den jungen CIA-Agenten Michael Thorton. Als eine Operation mächtig schiefgeht, muss er untertauchen, sich von seinem Brötchengeber absetzen und operiert auf eigene Faust weiter, denn – Achtung, jetzt kommt's – er hat brisante Informationen, mit denen er eine bevorstehende internationale Katastrophe abwenden könnte. Wir retten die Welt! Bei einem modernen Spionage-Abenteuer wie im Fernsehen. Das heißt, viel Action, Intrigen, Erzschurken, filmreife Inszenierung. So ein Top-Geheimdienstspitzel mit der Lizenz zum Flachlegen ballert natürlich auch, schleicht, hackt Computer, sammelt wiederum Erfahrung, löst Aufgaben je nach Fähigkeiten auf seine Art und interagiert mit anderen Charakteren – à la Rollenspiel.

Chris Parker, der Produzent, erzählte mir, der Titel des Spiels beziehe sich auf eine gleichnamige Aktion, die ein CIA-Agent ausführen kann, wenn es wirklich brenzlig wird und er von der Bildfläche verschwinden muss. Sehr erfahrene Agenten können auf eine Art Netzwerk zurückgreifen, das unabhängig von der CIA ist. Und damit sie nicht Gefahr laufen, erkannt zu werden, ist dieses Netzwerk auch nur ihnen bekannt.

Hervorragende Voraussetzunge für einen abwechslungsreichen Plot, würde ich sagen: Michael Thorton befolgt genau dieses Protokoll, sucht seine vorbereiteten sicheren Schlupfwinkel in der ganzen Welt auf, hat dort seine Kon-

INTERVIEW MIT **CHRIS PARKER**

„Es gibt definitiv ein Spektrum an Moral."


CHRIS PARKER ist Produzent und Mitgründer von Obsidian.

PC Games: Wie kamt ihr darauf, plötzlich ein actionreiches Agenten-Abenteuer in Angriff zu nehmen?
Parker: „Spionage und die Welt der Spione sind noch nicht wirklich in Computerspielen erforscht, zumindest nicht aus der Rollenspiel-Perspektive. Es ist toll, sich seinen eigenen Agenten zu erschaffen und zu formen: zu Beginn einen gut trainierten Spion zu haben, der noch grün hinter den Ohren ist, und ihn dann in einen dieser Superagenten wie in Filmen zu verwandeln. Für uns ein aufregender Weg, etwas Neues und auch anderes zu präsentieren."

PC Games: Wie setzt ihr euch von der Konkurrenz, etwa der **Splinter Cell**-Reihe ab?
Parker: „Wir wollen in dieses ‚Action-Reich' eine Geschichte und Charaktere einbringen, die sich um den Spieler herum entwickeln. Anstelle von Missionen, die man einfach nur abarbeitet, beeinflusst eine Mission eines Auftrags auch die Folgemissionen. Man wählt, welche Aufgabe man als Nächstes angeht, und die Handlungen des Spielers dort wirken sich wiederum auf die finalen Missionen jeder großen Operation aus. Jede Operation hat eine Geschichte, man wählt selbst, wie man sie angeht und wie man sie löst, und alle diese Dinge beeinflussen die Hauptgeschichte. Zu entscheiden, wie man sich vorarbeitet, wie die Charaktere reagieren, wie sie über den Spieler denken … das sind Dinge, die wir dem Genre hinzufügen können und die wir auch an Rollenspielen mögen."

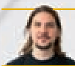
PC Games: Ist der Spieler in der Lage, ein richtig böser Kerl zu sein? Kann er Leute betrügen?
Parker: „Der Spieler hat nicht wirklich die Wahl zwischen Gut und Böse. Aber er kann großmütig sein, Dinge für das Wohl der Welt oder das Richtige für das eigene Land tun – oder das, was er als richtig empfindet. Gleichzeitig kann man die Typen jagen, die einen reingelegt haben, und es als Rachefeldzug angehen. Es gibt also definitiv ein Spektrum an Moral, keine eindeutige Wahl zwischen Gut und Böse. Nicht wie bei früheren Obsidian-Spielen wie **Knights of the Old Republic 2**, wo es definitiv eine helle und eine dunkle Seite gab. Man hat oft gewisse Vorteile davon, jemanden zu betrügen, Leute gegneinander auszuspielen. All diese Spionage-Typen sind nicht wirklich gut oder böse – die Grenzen sind undeutlich. Das sind moralische Entscheidungen, die der Spieler im Spielverlauf zu fällen hat."


◄ **ASSASSINE** | Die Szene sieht fast so aus, als würde Geheimagent Michael Thorton Altair nacheifern.

takte, Waffen und Ausrüstung und stellt Nachforschungen an. Die Umstände sprechen gegen ihn, er kann nicht mal seinen Vorgesetzen vertrauen – doch er schlägt zurück!

Thomas Weiß braucht Tiefgang

Spannend. Aber an einen Entwickler mit Wurzeln in den Black Isle Studios hege ich hohe Erwartungen. Ich meine, damals haben die Meisterwerke wie **Icewind Dale, Fallout 2** und – du meine Güte! – erst das geniale **Planescape: Torment** erschaffen. Du weißt, ich liebe Spiele mit dichter Story, guten Dialogen und Emotionen. Bitte sag, dass ich mich bei Obsidian darauf verlassen kann!



Ansgar Steidle meint: Alles emotional, genial!

Da kannst du Gift drauf nehmen! Beispielsweise haben sich die Entwickler ein geniales Dialogsystem ausgedacht, das sie anhand eines Gesprächs zwischen Michael und einer charmanten Dame erklärten, mit der er im Flugzeug Bekanntschaft schließt. Das sieht gut aus, wie eine Filmszene. Du steuerst den Dialogverlauf über verschiedene Gemütszustände. Also geht Michael mal kühl, mal forsch zur Sache, lügt das Blaue vom Himmel herunter, bekommt für den Moment mehr Informationen, vergrätzt die Dame dafür. Oder er versucht, sich einzuschmeicheln und bekommt brisante Informationen: ihre Telefonnummer. Die Vorgehensweise hat also Vor- und Nachteile, je nach Ziel und mit welcher Person man es zu tun hat. Das kann sich auf Folgemissionen und Beziehungen zu den Leuten auswirken. Freunde helfen einem vielleicht irgendwann, was nicht passiert, wenn man die Leute davor übers Ohr gehauen hat.

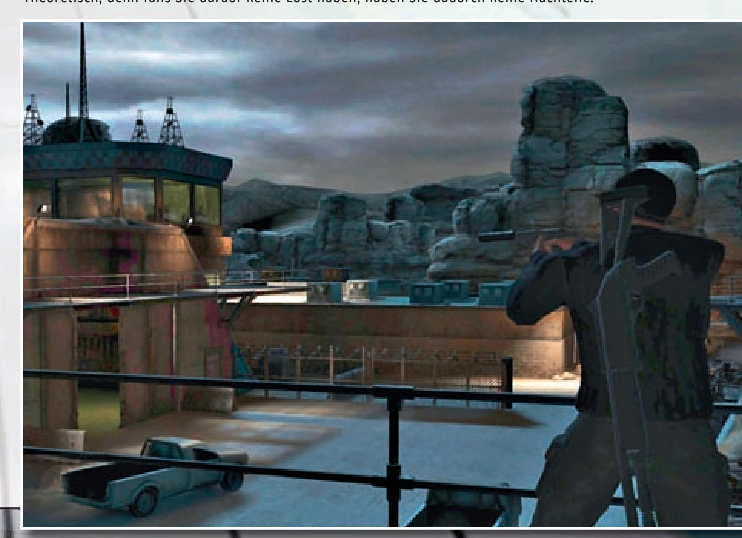


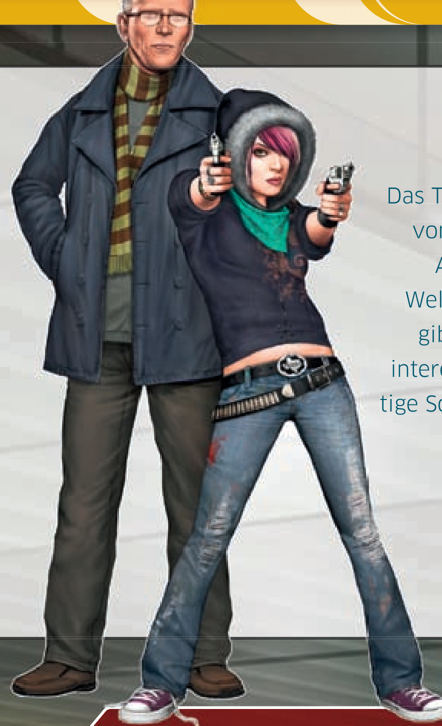
Christian Burtchen will Missionsbeispiele

Hört sich genau nach meiner Kragenweite an, obwohl die Kämpfe wohl nicht wie in **Knights of the Old Republic 2** rundenweise ablaufen


▲ **STILFRAGE** | In einem Wüstencamp machen wir kurzen Prozess. Wer schleichen und mit Sprengstoff umgehen kann, legt alternativ unbemerkt Sprengsätze und jagt alles in die Luft.

▼ **BEI NACHT UND NEBEL** | Als Geheimagent sollten Sie natürlich lieber unbemerkt vorgehen. Theoretisch, denn falls Sie darauf keine Lust haben, haben Sie dadurch keine Nachteile.





COMIC-LOOK

Das Team kam schnell von einem genauen Abbild der realen Welt ab. Stattdessen gibt es wie im Film interessante einzigartige Schurken, eine Art „Comic-Realität".

werden, wenn ich dich richtig verstanden habe. Wie sehen die Levels aus? Hast du schon Missionen gespielt? Ich meine, kann man sich in den Städten frei bewegen?



Ansgar Steidle hat einen Jetlag

Roger, keine Rundenkämpfe, sondern knallharte Action! Man schaut dem Protagonisten wie bei **Splinter Cell** über die Schulter und kann genauso schießen. Chris meinte, sie hätten erst über eine offene Welt nachgedacht, sich aber dagegen entschieden. Es läuft alles zentral über die Basen und du reist gezielt zu verschiedenen Orten, trinkst mit jemanden einen Kaffee um die Ecke oder gehst zum Bahnhof, um ein geheimes Treffen abzuhalten, um dann die Untergrundbasis von Bösewicht X zu infiltrieren. Dadurch bleibt die Geschichte einfach straffer. Du findest dennoch Details wie einen Fernseher in deiner Bude, der die Nachrichten zeigt. Ich bin gespannt, ob denn von schlimmen Bandenkriegen die Rede ist, wenn der Spieler eine Infiltration verbockt hat und den Wachleuten per Waffe zuleibe gerückt ist.

Ich glaube, Obsidian hat auch gut daran getan, die erste Idee einer extrem realistischen Welt über Bord zu werfen. Wer will schon die Bösen in der realen Welt, also Großkonzerne, die sich nicht um den Planeten sche-

DAS EINFLUSS-REICH

Sie können sich schwer vorstellen, wie es bei Alpha Protocol zugeht? Zur Orientierung die Berührungspunkte mit ein paar bekannten Produkten – denken Sie nur nicht, es wäre alles geklaut:

STORY UND SETTING



CIA-Geheimagent Michael Thorton muss auf eigene Faust eine weltbedrohliche Verschwörung aufdecken. Das erinnert an Jason Bourne, der sich ebenfalls von seinem Brötchengeber absetzt, vorbereitete sichere Wohnungen, deponiertes Geld, Ausrüstung und Waffen, sprich das Alpha-Protokoll nutzt. Wie im Film gibt es viel Action, übetriebenen „Hollywood-Realismus" und abgefahrene Charaktere und Erzbösewichte.

Filme

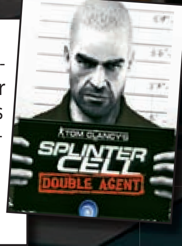
Chris Parker führt die „drei großen Bs" als Superagenten-Vorbilder für **Alpha Protocol** an: Jack Bauer aus der TV-Serie **24**, James Bond sowie Jason Bourne aus den Filmen mit deren Heldennamen im Titel.

GAMEPLAY



Große Aufträge fächern sich bei **Alpha Protocol** in mehrere Missionen unterschiedlichster Art auf, die aufeinander aufbauen. Darunter Schleichmissionen, die Sie aus **Splinter Cell** kennen. Beide Titel enthalten Minispiele, etwa beim Hacken von Computern. **Alpha Protocol** bietet Ihnen aber mehr Freiheiten und Abwechslung, schon allein wegen der Rollenspiel-Elemente. Sie pflegen Kontakte, ermitteln und lösen Missionen auf Ihre Art.

Splinter Cell



Viel, viel schleichen, Schlösser knacken und Computer hacken, selten ballern – das sind die Lieblingsbeschäftigungen von Sam Fisher in dem Taktik-Shooter. Fraglich, ob **Alpha Protocol** so coole Gadgets bietet.

SKILLSYSTEM



Nicht so umfangreich wie bei klassischen Rollenspielen: Das Sytem beschränkt sich auf zehn Fertigkeiten plus Spezialisierungen, die der Spieler früh wählt – das ist ähnlich wie Klassen. Charaktere mit herausragender Hackfähigkeit deaktivieren Überwachungssysteme, umgehen als gewiefte Leisetreter Wachen. Geschulte Kämpfer treffen hingegen besser, sind gefährliche Nahkämpfer und führen mehr Waffenarten.

KotOR 2



Vergleiche mit dem modernen Science-Fiction-Rollenspiel liegen nahe, schließlich stammt es ebenfalls von Obsidian. **Alpha Protocol** reduziert nochmals Item-Anzahl, Skillsystem und setzt auf Echtzeitkämpfe.

ren oder gierige Menschen bekämpfen – langweilig! Ich meine, ein James Bond jagt Schurken, die streichen Menschen mit Goldfarbe an! Das ist wesentlich spannender – und genau das bietet **Alpha Protocol**. Selbst die Umgebung ist nicht naturgetreu, die Levels im Spiel rufen durch Farbgebung und Effekte bestimmte Gefühle und Stimmungen hervor.

Die spielerische Bandbreite schätze ich übrigens besser ein als bei Konkurrenztiteln. Es gibt Missionen, wo man nur mit jemandem redet, über Schleichpassagen und Sabotage bis hin zu Action-Missionen. Ich habe zwei Aufträge gesehen, die Version war aber noch sehr früh. Michael sollte ein Bürogebäude infiltrieren und einen Computer hacken. Was soll ich sagen? Das Hack-Minispiel war noch nicht drin und der Entwickler rannte gleich in den ersten Wachmann, den er mit einer Nahkampftechnik zu Boden brachte. Klar, das Ziel war eigentlich, unerkannt zu bleiben. Genial aber: Das ist kein Beinbruch. Man wird nicht bestraft, wenn man anfängt, auf alle Leute zu schießen. Das ändert nur den Missionsverlauf oder beeinflusst vielleicht zukünftige Aufträge. Egal wie du deinen Charakter formst, jede Spielweise funktioniert. ❑

ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
ANBIETER: Sega
TERMIN: 1. Quartal 2009






LAUNEBÄR | Wie gut Sie zu anderen Charakteren stehen, kommt auch auf Ihre Entscheidungen an, und was Sie sagen.

DIALOGE UND EMOTIONEN



Dialoge steuern Sie über verschiedene Emotionsoptionen, Sie können also innerhalb einer kurzen Zeit reagieren, beispielsweise verärgert. Durch forsches Nachhaken entlocken Sie manchen Kontakten mehr Informationen, als wenn Sie freundlich bleiben. Für verschiedene Spielstile winken dann extra Auszeichnungen als Belohnung.

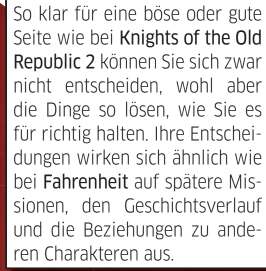
Fahrenheit

Ein Adventure, dessen Plot sich je nach den Entscheidungen des Spielers verzweigt, mit emotionsgeladener, zu Anfang interessanter Story. Neben Rätseln bewältigen Sie Geschicklichkeits- und Reaktionsspielchen.

ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT



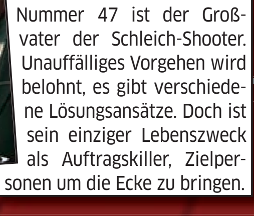

So klar für eine böse oder gute Seite wie bei **Knights of the Old Republic 2** können Sie sich zwar nicht entscheiden, wohl aber die Dinge so lösen, wie Sie es für richtig halten. Ihre Entscheidungen wirken sich ähnlich wie bei **Fahrenheit** auf spätere Missionen, den Geschichtsverlauf und die Beziehungen zu anderen Charakteren aus.

Bladerunner

Nanu – noch ein B! Vermutlich erinnert sich kaum einer an das rund zehn Jahre alte Cyberpunk-Adventure, doch besaß es damals so ein bemerkenswertes Emotions-Dialogsystem wie **Alpha Protocol**.





Hitman

Nummer 47 ist der Großvater der Schleich-Shooter. Unauffälliges Vorgehen wird belohnt, es gibt verschiedene Lösungsansätze. Doch ist sein einziger Lebenszweck als Auftragskiller, Zielpersonen um die Ecke zu bringen.

BASIS UND OPERATIONEN



Im Kern operiert Michael Thorton wie Nummer 47 aus der **Hitman**-Serie: In seiner sicheren Basis lagern Waffen und Ausrüstung. Von dort nimmt er Aufträge an, darf aber zusätzlich in Verbindung mit Kontakten treten und besucht im Verlauf der Geschichte verschiedene Wohnungen. Im Gegensatz zu dem Auftragskiller sind seine Missionen zudem nicht streng linear.

ÜBERALL GEFAHREN | Außerhalb des Dorfs, in dem das Abenteuer beginnt, schwirren Drachenfliegen zwischen wunderschönen Bäumen. Hingen nur nicht diese ekeligen Nester drin!

SCHWERTAKROBATIK | Spezialschläge zeigt Drakensang in ausufernden, aber beeindruckenden Animationen. Hier: Amazone in Action!

Von: Thomas Weiß

Thomas Weiß soll ein Auge aufs Schwarze werfen. Dazu befragt er den Weisen. Und treibt es zu bunt.

Das Schwarze Auge: Drakensang



Travia zum Gruße und guten Tag! Erinnert Ihr Euch, Herr Weiser? Die Brieftaube, die gegen meine Fensterscheibe flog. Ihre Nachricht war lesbar, als das Labor die Reparatur übernahm. Nun bin ich hier, entschlossen, Eure Geschichte zu übermitteln. Ah, ich vergaß, mein Ausweis. Bitteschön."



Der Weiß

„Habt Dank für die Gewährung einer Audienz. Ich mühe mich, die mir aus Gründen meiner eingeschränkten Intelligenz unbegreifliche Kostbarkeit Eurer Zeit – ich will sagen, ich mühe mich, Eurer Zeit Tribut zu zollen, Herr Weiser. Ein prächtiger Hut, übrigens. Ganz prächtig."

„**Erlaubt mir** jetzt, erstens, die Abkühlung des heißen Formalitätenbreis, um den sich reden ließe, gäbe es ihn, sowie, zweitens, im Voraus die Bitte um Verzeihung, sollte wie Spott anmuten, was ich zu erfragen und auszusprechen gedenke. Denn ich übe mich in eben jenem, kann nichts daran ändern bei einem Überredungsskill, dessen Wert im Minusbereich liegt (abwertender Ausdruck).

Mir bleibt nichts als ein süffisant arroganter Blick auf Euch, der Ihr Der Weise heißt und Dummes tut. Es sticht mein Herz, dass ich gerade diese schäbige Empfindung von all den möglichen schäbigen Empfindungen des Menschen Euch gegenüber habe. Aber so lange sich Narren Eurer Wunderlichkeit zusammenfinden und Abenteuer in Welten zelebrieren, deren Existenz sie allein durchs Wort im Geiste beschwören, ich ferner miteinbeziehe jene armen Seelen, die sich wahrhaftig aus Legendenstoff gemacht wähnen, so lange tut mir schreck-"



Der Weise

(unterbricht) „Beim Namenlosen! Ruhe! Kommt endlich zum Punkt, bevor ich an Altersschwäche krepiere. Seid Ihr wegen des Schwarzen Auges hier oder ein weiterer dieser erbärmlich untalentierten Schergen der Hutindustrie? Ich bin nicht interessiert! Wie lange muss ich Banales wiederholen, bis es Euren Gehirnen die Fähigkeit zur Aufnahme gelingt?"



Der Weiß

„Bei, äh, Aves! Ich hege investigative Absichten! Und sowieso färben sich Augen mehrheitlich blau, bekommen sie Schläge ab. Gewalt

ORIENTIERUNG

Von all den Orten, die sich die Entwickler für ihre Geschichte aus Aventurien herauspicken hätten können, haben sie sich für Ferdok entschieden.

Ähnlich der Nordlandtrilogie dient Ferdok in Drakensang als Dreh- und Angelpunkt der sogenannten DSA-Drachenchronik.

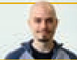
bitte nur in Spielen, da trifft es die Eitelkeit, und die hat's verdient."


Der Weise

„Ein Outlander, begriffsstutzig noch dazu. Und mein Enkel hat alle Intelligenz-Spruchrollen für die Schule verheizt. Ich will Eure Dummheit unter Schmerzen tolerieren und gewähre eine, ich wiederhole: eine Erklärung. Hört."

„Wir bauen Universen aus Emotionen, Plastikwürfeln und Papierblättern. Man nennt das Pen & Paper, und nein, mir gefällt dieses fürchterliche Modewort ebenso wenig wie jedem anderen von höherem Verstande.

Doch wer sich abseits moderner Begrifflichkeiten noch immer unfähig zur Tolerierung unserer Vorlieben befähigt glaubt, dem werde ich nicht ohne Aggression, die sehr wohl Programmierkünste stammen, die Brust darf ohne Gewissensbisse anschwellen, aus den Studios von Radon Labs, deren Firma den Eurigen, den deutschen Boden einnimmt."


Der Weiß

„Ich möchte anmerken, dass Radon Labs mit **Treasure Island** kein Übermaß an Ruhm erlangte."

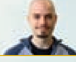

Der Weise

„Jaja. Jedenfalls: Man braucht nichts weiter als einige Klicks, die der Navigation durch Charakterbildschirme dienen, dann bricht die wunderbare Erkenntnis über einen herein, dass die Dinge so nah am Original haften wie nur irgend möglich. Jede Nummer, jede Fähigkeit, jede Fertigkeit hat ihren Ursprung aus den heiligen **DSA**-Regelheften. Ich lehne mich übrigens ohne Gewissensbisse soweit heraus zu behaupten, **Drakensang** stelle sogar die mitttlerweile glorifizierten drei ersten **DSA**-Werke in das erbärmliche Licht einer Funzel. Im direkten Vergleich."

> „Jede Nummer, jede Fähigkeit, jede Fertigkeit hat ihren Ursprung im Original."

in physischer Gewalt münden könnte, das Folgende ausrichten: dass aus diesen scheinbaren Lächerlichkeiten mit Bleistift und Papier ein Computerspiel mit dem Titel **Drakensang** entsprungen ist, eines, das Rollenspieler in die Arme schließen werden, sobald der Tag des Erscheinens anbricht. Weil es klassischer im Design ist als... Donnerwetter! Ich glaube fast, **Wizardry 8** war das letzte vergleichbar Magische.

30 Minuten Anspielen lässt Vielfältigkeit aufdämmern, die einen jeden Freiheitsliebenden ergreift: Alle Himmelsrichtungen verheißen wundersame Landschaften, am Horizont meint man das Abenteuer zu ahnen."


Der Weiß

(perplex) „Das Abenteuer."


Der Weise

„Bei Praios, dem Gott der Wahrhaftigkeit: Der Vertreiber des Werks, sie nennen sich selber Dtp, überließ uns eine spielbare Version, die, wenngleich eingeschränkt auf die ersten Gebiete wie Ferdok, doch beachtliche Teile eines geahnt genialen Ganzen zeigt. Die


Der Weiß

„Nichts gegen Attic und Guido Henkel bitte. Wären die nicht gewesen, keiner könnte ausreichend Mumm tanken, es mit dieser sanft in Vergessenheit geratenen Lizenz drauf ankommen zu lassen. Wir sprechen hier, und das addiert sich zum Risiko, vom Genre des Rollenspiels, dem komplexesten überhaupt, der Gattung, die, um einen Bug befreit, zwei neue generiert und so weiter."


Der Weise

„Ihr klaut mir die Worte aus meinem alten Mund, der, wie mir gerade auffällt, leicht faulen Gestank abgibt. Zurück zur Komplexität: Gerade das scheint Radon Labs zu gelingen. Ob durch Sisyphosarbeit oder einem Heer an Testern, sei's drum, so lange sich das Auge dann öffnen kann." ❑

ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **Dtp**
TERMIN: **11.7.2008**

EIN ECHTER KLASSIKER

Das Schwarze Auge blickt – Klingeling tönt's aus Richtung Wortspielkasse – auf Jahrzehnte zurück. Klassisches kommt ins Heute mit, darunter etwa:

WILDNIS ERKUNDEN

„IN EINER WELT VOLLER (...)" | So beginnen Trailer, wenn sie vor wilden Welten „warnen" wollen, aber eigentlich einladen. Aventurien hat in seiner Fantasy-Eleganz keinen Krawall nötig.

MARKTPLÄTZE BESUCHEN

MARKTGESCHREI | In den Städten und Dörfern sammeln sich wichtige NPCs. Auf den Marktplätzen warten Kaufmänner auf Handel mit Allerlei. In **Drakensang** ist der Warenaustausch das A und O.

HOKUSPOKUS SPRECHEN

ZAUBEREI | Speziell veranlagte Spielleiter lassen Magie scheitern, wenn Spieler die Formel im Pen & Paper verhaspeln. Hier: Automatik. Sie brauchen weder Angst noch Mikro zu haben.

WÜRFELN NACH DSA

KRYPTISCH | Wenn Helden auf Gegner schlagen, laufen Berechnungen gemäß Regelwerk. Wer will, blendet die Ergebnisse der Würfe ein.

SCHÄTZE FINDEN

GOLD! | Überall stehen Truhen herum. In Wäldern, Städten, Dörfern, Höhlen. Die verschlossenen bergen oft wertvolle Gegenstände. Tipp: Dieb-Klasse in die Party nehmen.

Von: Felix Schütz

Jumpgate, der beliebte Klassiker, erhält seine verdiente Fortsetzung.



MODERN | An Effekten wie diesem Sprungtor erkennt man: Die Grafik des **Jumpgate**-Nachfolgers ist auf der Höhe der Zeit.

DIE STÄRKEN VON JUMPGATE

EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT
Trotz massig Spieltiefe soll **Jumpgate** so zugänglich sein wie **World of Warcraft**.

WIRTSCHAFTSSYSTEM
Spieler schürfen, verarbeiten und tauschen kostbare Handelswaren.

FARBENFROHE GRAFIK
Das Universum ist knallbunt und von fantasievollen Raumschiffen bevölkert.

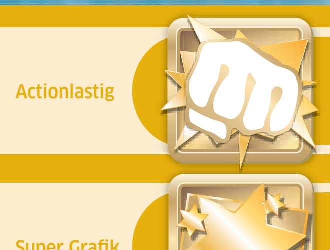


VERTRAUT | **Jumpgate Evolution** ist eine Mischung aus Remake und Fortsetzung des Überraschungserfolges **Jumpgate** (2001).



PILOT | Anders als in **EVE Online** steuert man das Schiff in **Jumpgate Evolution** von Hand, inklusive packender Dogfights.

Jumpgate Evolution



Actionlastig

Super Grafik



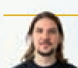
Frischer RPG-Wind

Wer Orks und Elfen nicht mehr sehen kann, dem bleibt nur die Flucht ins All. Schön, dass **Jumpgate Evolution** dort schon auf uns wartet!

Felix Schütz vermisst die Innovation:

Gute Space-Simulationen, die gibt es zwar, doch findet man sie oft nicht auf Anhieb – im Händlerregal werden sie nämlich von riesigen Stapeln an Fantasy-Rollenspielen und Weltkriegs-Shootern verdeckt. Ein Jammer, denn auch dieses Genre hat sich schon längst zu den Online-Sternen aufgemacht – so wie **Jumpgate** es einst tat, im Jahr 2001. Das Spiel ging allerdings an mir vorbei. Dann gibt es da noch das großartige **EVE Online**, das leider auch großartig kompliziert ist. Und erinnert sich noch jemand an **Earth & Beyond**? EAs tolles Weltall-MMO, das kein Mensch gespielt hat. **Jumpgate Evolution** also, das soll es werden – der Online-Knaller für alle, die **Freelancer** am liebsten zur Frau genommen hätten. Zu diesen Leuten zähle ich mich auch.

Jumpgate Evolution ist mehr Remake denn Fortsetzung – entsprechend vertraut wirken die Inhalte. Mit einem Schiff, das ich mir aus endlos vielen Hüllen, Schilden, Waffen und Extras baue, düse ich von einem Sprungtor zum nächsten und erforsche das Weltall. Mich erwarten Kämpfe gegen Piraten, gegen andere Spieler, gegen computergesteuerte Fraktionen und Bedrohungen, die noch niemand verraten will. Ich werde Mineralien abbauen und dank eines komplexen Wirtschaftssystems anderen Spielern die Knete aus der Tasche ziehen. Vielleicht werde ich auch riesigen Raumstationen, Kreuzern und Schlachtschiffen in gewaltigen Kämpfen entgegentreten, natürlich zusammen mit zahllosen anderen Spielern. Das klingt toll, aber eben auch nicht neu – **Jumpgate Evolution** sieht herrlich bunt und vielversprechend aus, doch was mir noch fehlt, ist ein kleines Wörtchen: Innovation. Tipp: Auf der Seite www.jumpgateevolution.com sind bereits Beta-Anmeldungen möglich.



Ansgar Steidle wärmt den Joystick vor:

Wie Felix sagt, wälzt **Jumpgate Evolution** nicht alles um, was der ursprüngliche Teil bot, und setzt auf bekannte Features. Jeder Spieler mit etwas Erfahrung in einer gängigen Weltraumsimulation sollte damit zurechtkommen. Es fliegt sich kinderleicht wie ein **Freelancer**, in Cockpit-Perspektive und auf Wunsch mit Joystick-Steuerung – und entgegen einem **X3** liegt das Hauptaugenmerk auf Action. Um mich zu überzeugen, sollte sich die „Evolution" aber nicht nur in hübscherer Grafik äußern. Angekündigt sind eine deutlich belebtere Welt, verbesserte Quests und eine glaubwürdige KI, was die Atmosphäre hoffentlich auf das Niveau eines **Darkstar One** hebt. ❑

ENTWICKLER: **NetDevil**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **4. Quartal 2008**

DAMIT PUNKTET BLACK PROPHECY

SPEKTAKULÄRE TECHNIK
Realistische Optik mit beeindruckenden Planeten und Raumstationen

ECHTZEIT-ACTION
Epische Raumschlachten mit Großkampfschiffen und bis zu 300 Spielern

MODULARER SCHIFFSBAU
Zahllose Ausbau- und Upgrade-Möglichkeiten für das eigene Schiff

BEEINDRUCKEND | Gestochen scharfe Texturen, glaubhaftes Raumschiff-Design, gigantische Planeten – so sieht es aus.

Von: Felix Schütz

X3 hat's vorgemacht: Die schönsten Raumschiffe entstehen immer noch in deutscher Produktion.



ACTION | Kinoreife Raumschlachten epischen Ausmaßes soll **Black Prophecy** bieten. Schaffen aktuelle Spiele-PCs das überhaupt?

Black Prophecy

Er blinzelt ungläubig. Legt dann seinen Kopf in die Schräge. Schließlich berührt er vorsichtig die Oberfläche des Monitors. So verhält er sich, der Redakteur, wenn er einfach nicht fassen kann, dass diese Bilder nicht vorgerendert sind, sondern der Spielgrafik entstammen.

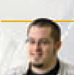


Felix Schütz will das All erobern:

Schon als ich **X3** das erste Mal sah, fielen mir vor Wonne beinahe die Augen aus – was für eine Grafik! Ähnlich ist es auch bei **Black Prophecy**, das ebenfalls in Deutschland entwickelt wird, genauer: vom Studio Reakktor in Hannover, das mit **Neocron 2** bereits innovative Arbeit im MMO-Bereich geleistet hat.

Black Prophecy wird als Action-MMO bezeichnet, was im Vergleich mit einem **EVE Online** absolut zulässig ist – die wenigen Informationen zu dem Spiel lassen nämlich auf glühende Zeigefinger schließen. Raumschlachten mit bis zu 300 Spielern sind geplant, gewaltig im Ausmaß, vielschichtig in ihrer Besetzung: Abfangjäger, Kreuzer, Langstreckenbomber und Schlachtschiffe – das verpasst mir, einem Fan von **Star Wars** und **Battlestar Galactica**, ein breites Grinsen. Gekämpft wird um Ehre, um Ressourcen, aber auch um die Kontrolle von Raumstationen. Diese lassen sich von Clans bauen und modifizieren, ebenso wie man sein eigenes Schiff nach Belieben umgestalten darf. Ob da noch mehr Rollenspiel-Elemente kommen? Ich weiß es nicht, wünsche es mir aber. Die erhoffte Abwechslung könnte das als Innovation versprochene Missionssystem bieten. Einsätze soll man sowohl alleine als auch in Gruppen und mit ganzen Flotten bestreiten können. Ich an der Spitze eines Jäger-Geschwaders ... ich würde jauchzen vor Freude.

Gern würde ich Ihnen noch mehr über **Black Prophecy** erzählen: wie es sich steuert und ob es monatliche Gebühren geben wird. Doch es ist eben nur wenig bekannt. Publisher 10tacle versprach: Bald gibt es Neuigkeiten. Und darauf freue ich mich.



Robert Horn ist geblendet:

Black Prophecy gab es zum ersten Mal auf der Spielemesse Games Convention vergangenes Jahr zu sehen. Viel war es nicht, was die Entwickler uns neugierigen Journalisten zeigten: ein paar trockene Statistiken und grobe Zahlen. Aber dann wurden wir Zeuge eines Weltraumfluges, der für offene Münder sorgte. Grafisch spielt **Black Prophecy** ganz oben mit: Noch nie habe ich ein derart schönes Weltall gesehen, mit Planeten, auf denen sich Wolkenfronten verschieben und die Sonne sich auf riesigen Ozeanen realistisch spiegelt. Das breite Grinsen von Kollege Schütz trage ich seitdem auch mit mir herum. ❑

ENTWICKLER: **Reakktor**
ANBIETER: **10tacle**
TERMIN: **Nicht bekannt**



Actionlastig



Made in Germany



Frischer RPG-Wind



Super Grafik

SCHÖNE VORSTELLUNG | Ein Rollenspiel mit Unreal-Engine 3? Das klingt richtig gut.

HALBBLUT | Zwar ist zu den Rassen noch nichts bekannt, dieser kahlköpfige Vertreter ist allerdings ein Halbork.

Von: Robert Horn

Jeder gegen jeden: Hier ist die gesamte Welt zum PvP freigegeben.

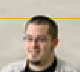
SKILLOR | In diesem Spiel soll nicht die Ausrüstung, sondern die Fähigkeit des Spielers Kämpfe entscheiden.

FELLVIEH | Stellen Sie sich vor, Sie preschen auf so einem Giganten durch Gegnerhorden. Noch ist's nur ein Artwork.

Mortal Online



Ein Stichwort genügt, um **Mortal Online** zumindest aus grafischer Sicht interessant zu machen: **Unreal**-Engine 3. Diese bildet nämlich die Grundlage des MMO-Titels vom schwedischen Entwickler Star Vault.



Robert Horn überlegt:

Die Schweden wollen's also richten. **World of Warcraft** und am besten gleich noch **Age of Conan** den Fans streitig machen. Dass **Mortal Online** wirklich so viel Potenzial hat, kann ich mir beim besten Willen noch nicht vorstellen. Viel ist bisher nicht über den Titel bekannt. Gut, die gesamte Welt wird eine riesige PvP-Zone. Das schreckt PvE-Spieler schon mal ab. Macht ja keinen Spaß, bei Oberboss XY ein Schwert in den Rücken zu bekommen. Ungewöhnlicher dagegen: Ego-Perspektive, Charakterentwicklung durch Übung (wer viel mit der Axt haut, wird Axt-Experte) und getötete legendäre Monster bleiben tot. Richtig tot. Kein Respawn nach ein paar Tagen, sondern weg. Tot eben. Klingt erst mal doof, bietet aber tolle Gelegenheiten. Angenommen, Sie und Ihre Gilde erwischen so ein Vieh. Tragen danach Narben dieses legendären Kampfes. Und Waffen, die keiner, wirklich niemand außer Ihnen, besitzt. Ich finde, das hat was.

Standardelemente gibt es natürlich auch. Gilden, Kulte und Housing sind Stichworte, die ein modernes MMO bedient. **Mortal Online** soll im Sommer 2009 erscheinen. Bis dahin behalte ich das Teil auf jeden Fall gut im Auge.



Christian Burtchen zweifelt:

Jaja, **Unreal**-Engine 3. Das würde mich beeindrucken, wenn nicht auch schon andere technisch überzeugende Spiele auf dem Markt wären. Und zusammen mit der kompletten Welt als PvP-Area schwant mir ein Spiel, das sich eher an Action-Liebhaber richtet. Die legendären Monster ließen sich natürlich prima als Events inszenieren oder sorgen für hektische Wettkämpfe. Nur wer als Einziger so ein Vieh erledigt, trägt lohnenswerte Beute davon. Vielleicht haben die Schweden ja viele gute Ideen auf Lager, um das Leben der Online-Sterblichen zu versüßen! ❑

ENTWICKLER: **Star Vault**
ANBIETER: **Nicht bekannt**
TERMIN: **2009**



FROSCHI

Eines der ersten Artworks zum Spiel zeigt diesen Krötenmann. Ein NPC? Oder ein Gegner?

DIE EINLADUNG

Codemasters lud zur Präsentation nach München ein. Redakteur Thomas Weiß griff, äh, sagte zu.



Codemasters hatte für die Vorführung von **Rise of the Argonauts** ein kleines Kino gemietet. Im Saal fand die Präsentation statt: Ed del Castillo stand auf der Bühne und sprach übers Spiel, dahinter flackerten Szenen auf der Leinwand. Der Raum war themengerecht griechisch ausgestattet (siehe Statue). Was die Weintrauben anbelangt: Das ist fürs Foto gestellt. Thomas trank lieber Ouzo, um zwölf Uhr mittags serviert.

▲ **AUFGELADEN** | Das Schwert in die Luft halten und die Energie der Götter aufsaugen: So kriegen die kämpfenden Figuren in **Rise of the Argonauts** besondere Boni auf Fähigkeiten.

▶ **FRAUENHELD** | Jasons Kontakt zum weiblichen Geschlecht ist eines der Hauptthemen. Die Frauen laufen ihm nämlich hinterher; was nicht überrascht, wenn man seine Muskeln betrachtet.

Rise of the Argonauts

Von: Thomas Weiß

Ed del Castillo will sich aus der Versenkung herausgraben: mit einem Spiel über Liebe, Gewalt und Männermuskeln.



Ed del Castillo hatte seine Finger früher in **Command & Conquer** im Spiel. Er war einer der schlauen Köpfe, dessen Ideen und Design dem Klassiker zum Erfolg verhalfen. Jetzt, mehr als ein Jahrzehnt später, steht er vor einer Leinwand, einer eher kleinen. Es war lange still gewesen um ihn. **Battle Realms**, **Dragonshard**, **Der Ringkrieg** – alles Spiele, von denen kaum wer Notiz nahm.

Jetzt also steht er auf einer schmalen Bühne, Mikro in der Hand, Silberblick gen Sitzreihen gerichtet, Kameralicht im Gesicht. Er erhebt das Wort: „Ich würde gern mehr hin und her laufen, aber der Raum hier, der ist so winzig." Castillo wirkt fahrig, wechselt Themen abrupt. „**Rise of the Argonauts** hat viele Action-Elemente aus anderen Spielen. Mit dem Unterschied, dass sie hier besser sind." Die Zuschauer lachen, man weiß nicht genau, ob er das ernst meint.

Die Leinwand bringt Szenen aus dem Spiel, Castillo redet derweil. Das Bild ist schlecht. „**Rise of the Argonauts** erzählt in erster Linie eine Liebesgeschichte, denn der Held Jason will seine Frau wiederbeleben, die während der Hochzeit umgebracht wurde." Als ob er die anstehende Frage ahnt, fügt er hinzu: „Und nein, wir haben weder Sex noch Nacktheit im Spiel. Der Held ist sehr religiös." Religiös. Das beißt sich etwas mit einem der folgenden Ausschnitte: Jason hat eine Stadt auf der Insel Mykene aufgesucht, will in der Arena kämpfen, läuft durch die Gassen, die Perspektive schwebt hinter seiner Schulter, es könnte **Gothic** sein. Vor der Arena trifft er einen Türsteher, fängt ein Gespräch an und spricht Sätze, die der Spieler nach Multiple-Choice-Verfahren anklickt. Castillo: „Es gibt falsch, neutral und richtig in den Dialogen. Man selber bestimmt den Pfad." Der Türsteher sagt, er möge sich bitte entfernen, und lacht, nicht aus Freundlichkeit. Darauf boxt ihm Jason ins Gesicht und will wissen: „Wer lacht jetzt?"

So tickt unser Held: sexueller Körperkontakt nein, prügeln ja. In

DIESE SPIELE-COCKTAILS HAT LIQUID VORHER GEMIXT

Liquid Entertainment stach nie hervor. Trotz teils exzellenter und mutiger Echtzeit-Strategiespiele wie Battle Realms. Wir haben die eigenwilligen Zickzack-Kurse durchs Genre-Terrain skizziert.



▶ **SUPERSTAR** | In der Arena macht sich Jason als Held einen Namen. Voraussetzung: Die richtigen Tasten zur richtigen Zeit im richtigen Rhythmus drücken. Dann zeigt der Daumen hoch.

▲ **HAUDRAUF** | Ein Schmied, der Waffen baut und verkauft. Solche Charaktere trifft Jason in den Städten. **Rise of the Argonauts** wandelt auf den Spuren „normaler" Rollenspiele, verlangt aber im Vergleich die bessere Fingerfertigkeit.

▶ **LEUCHTE** | Die Waffen Jasons, sei es Schwert oder etwas anderes, gewinnen im Laufe des Spiels an hübschen, aber tödlichem Schneid.

seinen Schlägen schwingt die Wut über denjenigen mit, der seine Verlobte auf dem Gewissen hat. Nur das Goldene Vlies vermag die Geliebte ins Leben zurückzuholen: laut Legende ein Fell des Widders Chrysomeles.

Rise of the Argonauts spielt im Griechenland der Antike, ist ein bisschen in Mythologie getunkt, trägt aber vor allem ein Fantasy-Kleid. Die Kämpfe stellen das zur Schau: Da blitzt und blinkt magische Energie, leuchtende Klingen hinterlassen einen Schweif, Figuren verbiegen sich, vor Zauberkraft glühend, in unmöglichen Verrenkungen – es ist mehr surreal als real. Nach dem Gefecht liegen die Verlierer auf dem Boden. In Teilen. Trotzdem sei **Rise of the Argonauts** kein temporeiches Schnetzelspiel, in dem Gegner auf Gegner folgt, bis alle Erledigten zu einer anonymen Masse verschwimmen. Jede Person, die der Spieler in einen Kampf verwickelt, soll im Vorfeld eine Persönlichkeit kriegen, soll einen Atmosphäre-Rahmen schaffen.

Castillo zum hochgedrehten Gewaltgrad: „Das war eine blutige Zeit, wir wollen sie rüberbringen." Schwerter, Speere, Streitkolben und Schilde sind die einzigen Waffen, mit denen Jason hantiert. Skills sollen ausgleichen, was an Sammeltrieb abgeht. Castillo holt Luft: „Nach Level-Anstiegen landen Punkte auf vier Fähigkeiten, neuen Angriffen, Stellungen, Zaubersprüchen, es sind Spezialisierungen möglich oder Allround-Wege, was über Götter funktioniert, wir haben Götter im Spiel, die, angebetet, ihre Macht auf Jason übertragen, ich rede zu schnell, bin ich zu schnell?" Er wartet nicht auf Antwort. In 20 Minuten ist die Präsentation vorbei. Andere Entwickler brauchen meist länger.



KOMBOS | Liquid entwickelt **Rise of the Argonauts** parallel für Konsolen. Die Kämpfe sind also auf Tastenkombinationen ausgelegt. Ein Gamepad braucht's aber nicht.

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Mir erschien **Rise of the Argonauts** wie eine Kombination aus **God of War (dt.)** und **Gothic**: Die hochstilisierten Kämpfe ähneln der physischen Wucht des Erstgenannten und die Gespräche wirken, als wären sie besagter Rollenspiel-Serie entnommen. Das ist nicht die schlechteste Mischung, im Gegenteil. Von mir jedenfalls hat Liquid zwei gedrückte Daumen – und den Wunsch nach Erfolg, wenn es darum geht, den deutschen Prüfstellen den geschichtlichen Kontext der Gewalt zu verkaufen. Eine Zensur wäre bei einer dermaßen hübsch aufgepumpten Präsentation schade.

ENTWICKLER: Liquid Entertainment
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: Herbst 2008

INTERVIEW MIT
ED DEL CASTILLO

„Wir nehmen uns künstlerische Freiheiten."

Thomas Weiß: Achilles ist einer der Charaktere, die Jason im Kampf beistehen. Ich finde, dass er Brad Pitt, wie er im Film **Troja** als Achilles aufgetreten ist, verdächtig ähnlich sieht …
Castillo: (lacht) „Jegliche Ähnlichkeiten sind rein zufälliger



ED DEL CASTILLO ist Präsident bei Liquid und arbeitet an **Rise of the Argonauts**.

Natur. Wir hatten niemals die Absicht, ihn wie Brad Pitt aussehen zu lassen. Aber ich weiß, was du meinst."
Thomas Weiß: Ich verstehe. Welche Art von Recherche habt ihr denn betrieben?
Castillo: „Wir haben intensive Recherche betrieben. Es gibt Informationen im Internet und Bücher zum Thema. Wir haben über die Mythologien gelesen und uns auch mithilfe von Fernsehreportagen über die griechische Architektur und Kultur informiert."
Thomas Weiß: In Bewegung war das Spiel aber mehr Fantasy als historisch fundiert.
Castillo: „**Rise of the Argonauts** soll Geschichte nicht 100%ig richtig hinstellen. Wir haben uns künstlerische Freiheiten genommen, wir wollen mit unserer Darstellung Interesse wecken, Geschmacksnerven der Spieler stimulieren. Vielleicht interessieren sich einige hinterher ja mehr für die Mythologie und das Drumherum."
Thomas Weiß: Künstlerische Freiheit – fällt darunter auch die E-Gitarre, die ich im Soundtrack herausgehört habe?
Castillo: (lacht) „Witzig, dass du fragst. Tyler Bates macht den Score, hat auch den zum Film **300** geschrieben. Damit ist er perfekt für unser Szenario. Eine seiner Vorlieben lautet, neuere Instrumente in einem antiken Szenario so klingen zu lassen, dass es in die Atmosphäre passt. Ähnlich nähert sich Tyler auch unserem Titel: Er komponiert moderne musikalische Themen und bringt sie mit dem historischen Setting in Einklang."

▲ **ATHLETEN** | Replika-Assassinen sind unglaublich wendige Gegner. Zum Glück haben Sie die Zeitlupenfunktion!

▼ **KOPFSCHUSS** | Ragdoll-Effekte werfen Gegner bei Treffern realistisch aus den Latschen. Hier hat es ein Opfer voll erwischt. Nur für Erwachsene!

MÖRDERKIND

Klein, langhaarig und stinksauer: Das unheimliche Mädchen Alma ist das Markenzeichen des F.E.A.R.-Universums.

Project Origin

Von: Robert Horn

Anderer Name, gleiches Prinzip: Monolith will uns erneut das Fürchten lehren.

SCHNÄPPCHEN!

Sie haben F.E.A.R. (dt.) bisher noch nicht gespielt? Dann zugreifen, das Meisterstück gibt es mittlerweile schon ab zehn Euro.



Wenn Sie mit dem Namen „Alma" weder Hüttenkäse noch schwedische Einbauregale assoziieren, sondern Blutlachen, Schreie und Herzstillstandsmomente, kennen Sie vermutlich **F.E.A.R. (dt.)**. Dieser Ego-Shooter aus dem Jahre 2005 sorgte mit grandioser KI, haarsträubenden Horror-Szenen und jeder Menge rotem Saft für erhöhten Blutdruck und das eine oder andere in die Hose gerutschte Herz.

Inzwischen hat sich einiges getan: Publisher und Entwickler haben sich getrennt, die Namensrechte am Spiel liegen bei Vivendi. Serienerfinder Monolith kocht inzwischen sein eigenes Horrorsüppchen. Da man die erfolgreiche Serie auf beiden Seiten nicht ad acta legen will, entstehen zurzeit parallel zwei Spiele: **F.E.A.R. 2** von Vivendi und **Project Origin** von Monolith. Beide beanspruchen für sich, der wahre Nachfolger des Grusel-Meisterwerks zu sein.

Der Name ist zwar weg, alles andere jedoch liegt in den Händen von Monolith. Das bedeutet, dass die Entwickler die verwirrende Story um das Mädchen Alma ungezwungen weiterspinnen und zu Ende bringen können. Moment. Gibt es nicht schon zwei Add-ons zu **F.E.A.R. (dt.)**, die die Story fortführen? Stimmt, aber die wurden nicht von Monolith, sondern von Timegate entwickelt. **Extraction Point** und **Perseus Mandate** werden von den **Project Origin**-Machern schlicht ignoriert. Dicke Luft nach der Trennung von Publisher und Entwickler? Es sieht ganz so aus.

Doch worum geht es dann im inoffiziellen zweiten Teil eigentlich? Wir erinnern uns: Eine gewaltige Explosion zerreißt den Nachthimmel der Stadt Auburn am Ende des ersten Teils. Alma wurde befreit, das kleine schwarzhaarige Mädchen und Mutter des Helden aus **F.E.A.R. (dt.)**. Sie ist wütend, bereit, die Stadt und ihre Einwohner bezahlen zu lassen für alles, was ihr von der Armacham Technology Corporation angetan wurde. Diese Firma hatte in einem wahnsinnigen

OPFER | Dicke Waffen wie diese helfen auch gegen übernatürliche Phänomene. KI-Soldaten sind trotzdem kaum mehr als Kanonenfutter.

SCHLACHTPLATTE | In Sachen Ekeleffekte steht **Project Origin** seinem Vorgänger in nichts nach. Es geht blutig zur Sache.

Experiment namens Project Origin versucht, Supersoldaten zu entwickeln. Harlan Wade, Almas Vater, missbrauchte das Erbgut seiner Tochter, um ebendies zu erreichen. Ihr so erzeugter Erstgeborener, Paxton Fettel, zettelte mithilfe von Gensoldaten einen blutigen Krieg an, um seine Mutter zu befreien. In diesen Konflikt griff die Regierung ein und schickte ihr Sonderkommando First Encounter Assault Recon, kurz F.E.A.R.

Als Teil dieses Teams erfahren Sie im ersten Teil, dass Sie ebenfalls ein Sohn von Alma sind. Ein Happy End gibt es nicht, die zuvor erwähnte Explosion befreit Alma. Wie es weitergeht, erzählt **Project Origin**. Als Michael Becket steigen Sie ungefähr 30 Minuten vor dem Ende von Teil 1 in das Geschehen ein. Sie sind Mitglied der Special Forces Operational Detachment-Delta (SFOD-D), die neben dem F.E.A.R.-Team ebenfalls am Ort des Geschehens nach dem Rechten sieht. Ihre erste Aufgabe lautet: Armacham-Chefin Genevieve Aristide beschützen. Diese Dame spielt eine Schlüsselrolle bei den Geschehnissen um Project Origin und tauchte sogar kurz im ersten Teil auf. Was genau sie angestellt hat, gilt es jedoch erst herauszufinden. Denn wer den Vorgänger kennt, ahnt, dass auch **Project Origin** eine schwer zu durchschauende Geschichte mit der einen oder anderen Wendung auftischen wird.

Das beginnt schon mit der schaurigen Einleitung des Spiels: Sie finden sich auf einem Operationstisch wieder, Ärzte mit Mundschutz und grünen Kitteln kämpfen offensichtlich um Ihr Leben. Oder

ALT GEGEN NEU

Was macht Project Origin eigentlich anders? Nicht viel, wie es scheint. Reicht das, um Spieler erneut in wohlige Angst und schaurigen Schrecken zu versetzen?

ZEITLUPENEFFEKTE

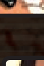
Das Markenzeichen eines jeden F.E.A.R.-Spieles darf auch im inoffiziellen Nachfolger nicht fehlen. Noch immer verlangsamen Sie per Knopfdruck die Zeit, um gezielt Gegner auszuschalten, Granaten auszuweichen oder selber welche zu platzieren. Die verlangsamte Zeit ist dabei spektakulär anzusehen: Gegner wirbeln wie durch Sirup herum, Explosionen wabern in der Luft und Kugeln ziehen deutliche Spuren.

Neu

Alt

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

„Wow, die können was!", ist es sicher einigen Spielern entfahren, als sie das erste Mal gegen die verflixt schlauen Soldaten aus **F.E.A.R. (dt.)** angetreten sind. Für **Project Origin** erwarten wir ähnlich clevere Widersacher. In Bewegung legen etwa die Replika-Assassinen erstaunliche Fähigkeiten an den Tag. Ein Kampf gegen diese Biester könnte eine echte Herausforderung werden. Monolith steht hier in der Pflicht, seinem hervorragenden Ruf gerecht zu werden. Was die KI wirklich auf dem Kasten hat, wird erst eine spielbare Version zeigen.

Alt

Neu

GRAFIK

Kaum Neues hier. Zwar hat Monolith seiner Engine einige neue Fähigkeiten spendiert, für optische Höhenflüge wird das aber kaum ausreichen. Schon im Vorgänger bemängelten viele Spieler die teils arg kargen Räume. Abseits dieser Kritik zeigen sich Explosionen, Partikeleffekte und die oben erwähnte Zeitlupe durchaus spektakulär.



Alt



Neu



APOKALYPSE | Die Stadt, in der Alma wütet, gleicht einem Trümmerhaufen. Sie kämpfen sich durch die Ruinen.

▲ TRAUMATISCH | Mit drastischen Farben zelebriert das Spiel den Spielbeginn. Der arme Kerl auf dem OP-Tisch sind Sie. Was Alma da wohl zu suchen hat?

▶ SCHLAGABTAUSCH | Ihre Gegner sind nicht nur menschlicher Natur. Zwar bilden solche Fußsoldaten die Mehrheit der Feinde, doch treten Sie auch gegen einige Kreaturen an, die direkt aus der Hölle zu kommen scheinen.

werden Sie gerade für schaurige Experimente missbraucht? Denn schließlich hat Michael, ebenso wie der Held aus dem ersten Teil, die Fähigkeit, die Zeit zu seinen Gunsten zu verlangsamen. Aktivieren Sie diese übernatürliche Kraft, bewegen sich Feinde für kurze Zeit wie durch eine zähe Masse, während Sie sie in aller Ruhe aufs Korn nehmen. Das klingt nicht nur cool, sondern hilft in vielen Situationen im Kampf gegen die erschreckend schlauen Replika-Soldaten.

Die sorgten schon im ersten Teil für Szenenapplaus: Meist in Gruppen anzutreffen, verteilten sie sich bei Kontakt und schrien sich Befehle zu, um die Spieler von mehreren Seiten in die Zange zu nehmen. So wurde jedes Feuergefecht zur Herausforderung. Monoliths KI-Gegner zählen noch heute zu den cleversten Widersachern im Shooter-Genre.

Project Origin will noch eine Schippe drauflegen und hetzt Ihnen etwa die Replika-Assassinen auf den Hals. Diese wendigen Killer besitzen ein Tarnfeld, das sie für einige Zeit unsichtbar macht. Nur wer genau hinsieht, entdeckt die schwach schimmernden Umrisse des Gegners. Allen anderen bleiben schockierte Schreie und Schweißausbrü-

DAS UNSCHEINBARE BÖSE

Das kleine Mädchen mit dem Hang zu Blutbädern verbirgt ein grausames Schicksal:

Alma Wade ist die Tochter des Wissenschaftlers Harlan Wade, der für die Armacham Corporation an der Erschaffung einer neuen Art von Kämpfer arbeitet. Als er merkt, dass Alma telepathisch begabt ist, versetzt er die damals Achtjährige in ein künstliches Koma, um aus ihrem Erbgut Kommandosoldaten zu erschaffen, die per Gedankenkraft die Replikasoldaten kontrollieren können. Unzählige Versuche später gelingt das in Form von Paxton Fettel, Bösewicht aus dem ersten Teil. Doch die gefangene Alma nimmt telepathischen Kontakt zu ihrem Erstgeborenen auf und drängt ihn, sie zu befreien. Mithilfe der von ihm kontrollierten Soldaten richtet Fettel ein Gemetzel in den Laboren von Armacham an. Erst sein Bruder (der Spieler) kann ihn schließlich töten. Doch zu spät: Harlan befreit seine Tochter, die sich bedankt, indem sie ihren Papa umbringt. Alma ist jetzt frei und mächtig sauer …



▶ **SUPERWAFFE** | Piloten, die diese mächtige Waffe steuern, sind nahezu unverwundbar. Nur mit mächtigem Geschütz lassen sich die Stahlplatten knacken.

▼ **COCKPIT** | Ein Blick aus dem Inneren des Kampfroboters: Im unteren Bereich werden Waffen und Rüstungen angezeigt, durch die Panoramascheibe kann sich kein Gegner vor Ihnen verstecken.

◀ **BLECHBÜCHSE** | Diesen zweibeinigen Stahlkoloss treffen Sie im Spiel. Ob Sie gegen ihn kämpfen müssen, ist unklar, allerdings dürfen Sie persönlich hinter dem Steuer des Ungeheuers Platz nehmen und so ganzen Heerscharen von Gegnern das Leben schwer machen. Klingt nach einer Menge Spaß!

che, wenn ein Assassine unvermutet wie aus dem Nichts auftaucht. Damit nicht genug, denn selbst enttarnt sind diese Gegner nur schwer zu besiegen: Mit erstaunlicher Agilität weichen die Schlauberger Ihren Kugeln aus, hechten durch die Gegend oder klettern blitzartig an Rohren oder Wänden in Sicherheit – nur um Sekunden später von anderer Seite anzugreifen.

Da Sie es in **Project Origin** mit mehreren Feindgruppen zu tun bekommen, haben sich die Entwickler ein Fraktionen-System ausgedacht. Damit soll es möglich sein, Feinde gegeneinander aufzuhetzen und sich das darauffolgende Chaos zunutze zu machen. Wie das genau funktioniert, wird sich erst anhand einer spielbaren Version feststellen lassen. Zum ersten Mal dürfen Sie nun auch aktiv Deckung suchen. Etwa indem Sie beherzt einen Schrank umtreten und sich dahinter verschanzen. Das bringt ein wenig taktischen Tiefgang in die actionorientierten Ballereien.

Für Chancengleichheit sorgt ein umfangreiches Waffenarsenal, das die Entwickler der Hauptfigur in die Hand drücken. Etwa 15 Knarren wird es geben, darunter die obligatorischen Pistolen, Maschinengewehre und Granaten. Dazu bastelt Monolith fleißig an kreativen Ballermännern, etwa einem Lasergewehr, mit dem Sie butterweich durch Gegner schneiden – im wahrsten Sinne des Wortes. Ob und wie hier für den deutschen Markt zensiert wird, ist allerdings noch nicht klar. Überhaupt geizt **Project Origin** ganz in der Tradition seines Vorgängers nicht mit Blut und ekligen Effekten. An manchen Stellen zieren rot verschmierte Botschaften die Wände, ganze Korridore sind mit pixeligem Saft regelrecht tapeziert.

Im Herzen des Spieles werkelt eine aufgebohrte Lithtech-Engine, die schon **F.E.A.R. (dt.)** in Szene setzte. Lediglich einige neue Effekte wie volumetrisches Licht, HDR (High Dynamic Range Rendering; simuliert Lichtempfinden des menschlichen Auges) und Bewegungsunschärfe haben die Entwickler dazugepackt, um ihren Titel auf Augenhöhe aktueller Produktionen zu halten. Einen Grafikhammer der Marke **Call of Duty 4** brauchen wir aber nicht zu erwarten.

Dennoch brennt der Titel gerade die spannenden Zeitlupengefechte äußerst imposant auf den Bildschirm. Drehen Sie etwa kurz nach dem Wurf einer Granate die Zeit langsamer, sehen Sie, wie Gegner puppengleich durch die Luft geschleudert werden und die sichtbare Druckwelle einzelne Objekte erfasst und herumwirbelt. Kugeln schlagen Funken und ziehen wabernde Spuren durch die Luft, Staubwolken nehmen die Sicht.

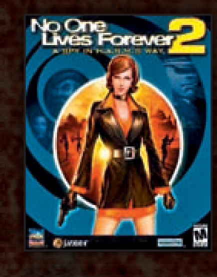
Abseits der Grafik bleibt die spannende Frage aber, wie es mit dem kleinen Mädchen Alma weitergeht. Denn schließlich, so meint Chef-Designer Craig Hubbard, kämen Zuschauer bei Horrorfilmen auch nicht wegen des Helden, sondern wegen der Monster wieder zurück. Praktisch also, dass alle Alma-Rechte nach wie vor bei Monolith liegen. Praktisch auch, dass diese Firma für hervorragende Spiele bekannt ist und nicht für schwedische Einbauregale. Wäre es andersherum, sind wir sicher, diese Regale wären blutig rot. ❑

MONOLITH

Den amerikanischen Entwickler aus Kirkland, Washington gibt es schon seit 1994:



Monolith ist für einige ungewöhnliche Spiele bekannt, die zwar kommerziell kaum erfolgreich waren, aber bei vielen Spielern bis heute einen guten Rufe genießen. **Tron 2.0** aus dem Jahre 2003 etwa bot ein ungewöhnliches, aber dennoch stimmiges Szenario mit abgedrehten Waffen. Das **No One Lives Forever**-Universum schaffte es immerhin auf drei Teile, deren Humor bis heute unvergessen ist. Weitere Lorbeeren sammelte Monolith mit dem grandiosen **Alien vs. Predator 2**, das vor allem wegen der Mehrspielerschlachten Anklang fand. Auch auf das Parkett der Online-Spiele wagten sich die Entwickler – und gingen mit **The Matrix Online** ordentlich baden.







ERSTEINDRUCK

Robert Horn

Gruseln am PC ist nach wie vor eine Seltenheit. **F.E.A.R. (dt.)** hat es damals richtig gemacht, die Add-ons nur teilweise. Dass die Väter der Geschichte diese jetzt wieder in die eigenen Hände nehmen, erzeugt freudiges Kribbeln, auch wenn die ersten Bilder zumindest grafisch wenig beeindrucken. Dem Wiedersehen mit Alma stehe ich ein wenig ängstlich gegenüber. Und das meine ich durchaus zweideutig.

ENTWICKLER: **Monolith**
ANBIETER: **Warner Bros. Interactive**
TERMIN: **Herbst 2008**

Von: Ansgar Steidle

Die Tom-Clancy-Titel heben ab: H.A.W.X. bietet schnelle, unkomplizierte Luftkämpfe und Action pur.



FLUGLOTSE | Feindraketen-Erkennungs-, Anti-Crash- und Zielerfassungssysteme erleichtern das Pilotenleben.

TAKE MY BREATH AWAY | Die Grafik ist atemberaubend schön, die Effekte knallig, Luftkämpfe sind blitzschnell.

WUSSTEN SIE, ...

... dass Ubisoft 1986 in Frankreich von den fünf Guillemot-Brüdern gegründet wurde und als Spielevertrieb unter anderem für Microprose und Electronic Arts fungierte?
... dass Ubisoft Bukarest das erste Studio außerhalb Frankreichs war und seit 16 Jahren tätig ist?
... dass der Konzern u. a. den deutschen Entwickler Blue Byte und Publisher Sunflowers übernahm?
... dass Ubisoft in 55 Ländern Distributor ist und 25 Niederlassungen hat?
... dass Ubisoft im Fiskaljahr 2003/2004 das hundertmillionste verkaufte Spiel feierte?
... dass **Rayman** als meistverkauftem Ubi-Titel (22 mio.) mit **Rainbow Six** (20), **Splinter Cell** (19) und **Ghost Recon** (16) drei Tom-Clancy-Titel folgen?

Tom Clancy's H.A.W.X.

Sehr verehrte Leser, kennen Sie sich mit Aviatik aus? Oder anders formuliert: Wenn man Sie fragt, ob Sie mit den Begriffen „Rollen" und „Gieren" etwas anfangen können, „nicken" Sie höchstens, faseln etwas von der großartigen Schauspielleistung Gérard Jugnots in der Rolle des Clément Mathieu und ergänzen, dass Sie, nachdem nun **Der Rote Baron** im Kino lief, nach einem zweiten Teil des Flieger-Films **Top Gun** gieren? Nun, dann bleibt zu sagen: offensichtlich nicht. Oh, und zum Wohle der Menschheit nimmt Jerry Bruckheimer hoffentlich Abstand von einer Fortsetzung der Militär-Schmonzette. Doch sind Sie ein Kandidat, der sich garantiert hellauf begeistert in Luftkämpfe mit dem Flugspiel **Tom Clancy's H.A.W.X.** (**High Altitude Warfare X**) stürzt.

Ubisoft Bukarest bewies mit **Silent Hunter 3** und **4** bereits ein Händchen für Simulationen, erschuf mit **Peter Jackson's King Kong** ein cineastisch inszeniertes Action-Spektakel und **Blazing Angels: Squadrons of World War 2** deutete die Richtung an, in die ihr neues Projekt geht: **H.A.W.X.** ist ein genauso unkompliziertes, actionreiches Spaß-Flugspiel, jedoch moderner, schneller, pompöser, mit bombastischen Effekten, erstklassiker Optik, wendigen Jets, eingerahmt in eine belletristische Clancy-Story.

Im Jahr 2012 verlassen sich viele Staaten auf private Militärorganisationen statt aufs eigene Heer und geraten damit in die Abhängigkeit der zwar topmodern ausstaffierten, doch durch laxe Rechtsauffassung glänzenden Söldnerarmeen. Als einen der Berufskrieger schickt man Sie und Ihr Geschwader in der Einzelspielerkampagne in verschiedene Kriegsszenarien. Ähnlich wie bei **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** sind Sie also nicht allein und erteilen den Flügelmännern Befehle – in deren Rolle bis zu drei menschliche Mitspieler schlüpfen dürfen. Alternativ treten Sie mit bis zu 15 Mann jeder gegen jeden an. Erfahrungspunkte und Geld, um mehr Waffen freizuschalten, motivieren zusätzlich, unter die Top-Piloten zu gelangen.

Mit den über 60 Kampfjets kommt jeder zurecht. Dafür sorgen diverse Flughilfen in zwei Abstufungen, zwischen denen Sie per Knopfdruck wechseln: Mit aktiver Unterstützung schwebt die Kamera kurz hinter Ihrem Jäger oder im Cockpit. Die Systeme warnen Sie vor nahenden Raketen, zeigen mögliche Ausweichmanöver und lotsen Sie hinter feindliche Maschinen. Abzustürzen ist eine regelrechte Kunst, da der Computer eingreift, bevor Sie abschmieren. Mit immer noch einfacher Steuerung, aber weniger Hilfssystemen und mehr Freiheit für waghalsige Manöver geht es im zweiten Modus zur Sache. Dann entfernt sich die Ansicht weiter von der Maschine, richtet sich auf anvisierte Feinde aus. Die Kameraführung wirkt wie im Film, die Flugduelle sind intensiver.

Die Landschaften basieren auf realen Fotos und werden dreidimensional nachgebaut, etwa das Gebiet um den Zuckerhut. Rio kennen Sie schon aus anderen Tom-Clancy-Spielen? Genau! Aus **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** – und nun dürfen Sie eine der Missionen aus der Luft nachspielen. ❑

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Zeit und Muße, sich für realitätsnahe, komplexe Flugsimulationen wie das referenzverdächtige **IL-2 Sturmovik: 1946** zu erwärmen, hat nur noch eine kleine Gruppe von Spielern. Schon **Blazing Angels** hat gezeigt, wie man dem Dinosaurier-Genre mit Action und Ballerei Leben einhaucht und **H.A.W.X.** legt bei Story und Inszenierung noch eine Schippe drauf. Eine willkommene Abwechslung zu gängigen Actionspielen!

ENTWICKLER: **Ubisoft Bukarest**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **4. Quartal 2008**

VORLAGE | Reale Landschaften und Städte – hier Rio – dienen als Vorlage für die Schauplätze im Spiel.

BALLERMANN | Geflogen wird überwiegend in der Außenansicht, je nach Modus unterschiedlich weit weg vom Flugzeug.

GESELLIG | Sie befehligen computergesteuerte Flügelmänner oder spielen mit Freunden.

VIELFALT | Ein vergleichsweise gemächliches Erdkampfflugzeug: Fairchild-Republic A-10 Thunderbolt.

Von: Christian Schlütter

Star Wars: Battlefront in Tolkiens Fantasy-Welt. Pandemic wagt sich an die nächste große Lizenz.



LASERSCHWERT | Anstatt in den Weltraum verschlägt es Pandemic dieses Mal in die Fantasy-Welt. Schwertkämpfe inklusive.

▲ **PECHSCHWINGENHORT?** | Geflügelte Wesen sind nicht nur als Reittiere gut. Laut Pandemic führen sie auch Luftschläge aus und entführen einzelne Feind-Einheiten vom Schlachtfeld.

▶ **FRIEDHOF** | Bis zu 150 Einheiten will **Conquest** gleichzeitig darstellen. Da bleiben herumliegende Leichen nicht aus.

BAUM MIT BART | Die Baumriesen Ents gehören zu den wohl eindrucksvollsten Einheiten in **Der Herr der Ringe: Conquest**. Spielen sollen sie sich wie Panzer.

Der Herr der Ringe: Conquest

Der Schlachtenlärm ist so laut, dass die Kämpfer ihr eigenes Wort nicht mehr hören. Wohin man auch sieht: Blut und blitzende Schwerter. Mit einem monströsen Brüllen spannt der Ork seine grünbraunen Muskeln an, springt in die nächste Gegnermenge, metzelt sich durch Horden von schwächlichen Menschen bis zu den Bogenschützen. Die Elben feuern weiter, verfehlen ihn aber ein ums andere Mal. Endlich hat er die Gruppe erreicht, greift sich den Anführer am Hals und rammt seine Axt tief in den spindeldürren Leib. Als die Kampfeslust nachlässt, schaut unser Ork-Held auf die Leiche hinunter. Legolas, der berühmteste Elb des Ringkrieges, liegt zerstückelt zu seinen Füßen. Was eingefleischte Orlando-Bloom-Fans in Tränen aufschreien lässt, könnte im neuen Titel der Pandemic Studios bald virtuelle Gestalt annehmen. Denn das Actionspiel **Der Herr der Ringe: Conquest** beschränkt sich nicht nur auf die gute Seite von Tolkiens Fantasy-Saga. Auch in die Fußstapfen Mordors dürfen Spieler hier treten.

Die Entwickler selbst beschreiben **Conquest** als eine Art **Star Wars: Battlefront** im Fantasy-Format. Sie wählen eine der vier Klassen Krieger, Bogenschütze, Späher oder Magier und stürzen sich in den Ringkrieg. Dabei hat natürlich jede Klasse ihre Vor- und Nachteile. Krieger schwingen Axt und Schwert, können aber mit Zaubersprüchen gar nichts anfangen. Als Bogenschütze hingegen spielt sich **Conquest** wie ein Third-Person-Shooter. Möglichst viel Distanz zur Frontlinie ist dabei Pflicht und die Angriffe der einzelnen Einheiten verbessern sich stetig. So setzen erfahrene Spieler Combos und Spezialangriffe ein. Da Sie Ihre Klasse bei jedem Bildschirmtod aber neu wählen, muss die Combo-Leiste, die festlegt, welche Aktionen Ihnen zur Verfügung stehen, danach auch wieder neu aufgefüllt werden.

Das Spielprinzip wirft Sie mitten in die großen Schlachten der Geschichte um den einen, alles beherrschenden Ring. Helms Klamm, Minas Tirith, die Minen von Moria – Fans von Frodo und Gefolge werden alle berühmten Orte wiedererkennen. Sowohl für die gute Seite als auch für die Truppen Mordors wurden dabei neue Schlachten zusätzlich zum Filmverlauf erfunden. So überrennen Sie in einem Level das friedliche Auenland, erstechen die winzigen Hobbits und brennen deren moosbewachsene Hütten nieder. Wieder andere Abschnitte zeigen die Säuberung der Minen von Moria sowie den Angriff auf Minas Morgul. Auf großen Schlachtfeldern wie Pelennor, wo die Reiter von Rohan auf den Hexenkönig treffen, geht natürlich nichts ohne entsprechendes Fortbewegungsmittel. Pferde bieten sich da geradezu an. Aber auch Oliphanten und fliegendes Viehzeug sollen Sie in **Conquest** besteigen dürfen.

Klingt wirklich gut. Pandemic gibt Ihnen sogar die Möglich-

EINBRUCH | Auch Belagerungswaffen hat **Der Herr der Ringe: Conquest** zu bieten. Das genaue Arsenal ist uns aber noch nicht bekannt.

DÜSTERWALDE | Neben den strahlenden Wiesen wirken die Innenareale eher dunkel und bedrohlich. Kein Wunder! Hier wartet ein Troll.

GALOPP | Ob sich feindliche Einheiten hoch zu Ross auch einfach überreiten lassen?

WALD UND WIESEN | Noch sehen Bodentexturen und Charaktere etwas verwaschen aus.

SCHLACHT-PLAN – SO SPIELT SICH CONQUEST

Der Herr der Ringe: Conquest soll möglichst viel Freiheit im Spielgeschehen geben. Wir zeigen am Beispiel Isengard, wie es geht.

ZAUBERSPRÜCHE
Der Zauberer unterstützt die Truppen aus der Ferne. Entweder heizt er mit Fernattacken den Feinden ein oder er heilt die eigenen Mannen. Ähnlich wie in anderen Online-Spielen kann er aber nur wenig einstecken.

ENT-ANGRIFF
Kein Angriff auf Isengard ohne die Ents. Laut Entwickler spielen sich die Baumriesen in **Conquest** wie Panzer – riesig und behäbig, aber mit einer Menge Trefferpunkten und viel Durchschlagskraft.

ISENGARD

FERNANGRIFF
Bogenschützen verlassen sich auf ihre guten Augen. Gerade im Tal von Isengard ist ihr Fernangriff Gold wert. Nicht Ihr Ding? Kein Problem! **Conquest** lässt Sie mitten in der Schlacht die Klasse wechseln.

DIE BRÜCKE BESCHÜTZEN
Aufseiten Mordors sollen Sie die Brücke zu Isengard beschützen. Hier bekommt ein Bogenschütze die Ork-Keule zu spüren. Kleine Missionsziele wie dieses gibt es in **Der Herr der Ringe: Conquest** zuhauf.

keit, Helden wie Aragorn, Sauron oder Saruman zu steuern. Auch ein riesiger Balrog ist angedacht. Natürlich stehen diese Charaktere nicht dauerhaft zur Verfügung. Stattdessen schalten Sie sie durch besondere Leistungen frei. Trotzdem: Die Vorstellung, als Aragorn schwertschwingend durch die Gegnermassen zu wirbeln, dürfte für jeden Hardcore-Fan einem Kindheitstraum nahekommen. Auch die Bosskämpfe setzen auf diese Heldenenheiten. Begegnen Sie in den Minen von Moria dem riesigen Balrog, schaltet das Spiel automatisch den Zauberer Gandalf frei, mit dem Sie das feurige Ungetüm leichter plätten als mit den begrenzten Möglichkeiten eines einfachen, zitternden Fußsoldaten.

In guter Tradition der **Battlefront**-Reihe soll **Conquest** auch spaßige Mehrspieler-Varianten bieten. So erleben vier Spieler die Kampagne im kooperativen Modus. Online treten laut derzeitigen Planungen bis zu 16 Spieler gegeneinander an. Zu den typischen Mehrspieler-Modi wie Deathmatch und Capture the Flag gesellen sich spezielle Partien nur für Helden-Einheiten und der ganz neue Ringträger-Modus. Hier schlüpft ein Spieler in die Rolle von Frodo, während die anderen als Ringgeister hinter dem kleinen Hobbit her sind. Je länger Frodo überlebt, desto mehr Punkte werden ihm gutgeschrieben. Wer den Winzling mit den behaarten Füßen als Erster erlegt, wird der neue Ringträger. Witzig dabei: Frodo kann sich durch den Ring unsichtbar machen. Er erscheint für die Ringgeister dann aber auf der Übersichtskarte als blinkender Punkt. Der Zeitpunkt für diese Spezialaktion will also gut gewählt sein.

Die Film-Trilogie zu **Der Herr der Ringe** ist bekannt für riesige Schlachten. Helms Klamm gehört wohl zu den am eindrucksvollsten umgesetzten Belagerungsszenen der letzten zehn Kinojahre. Da verwundert es nicht, dass Pandemic diese Vorzüge auch in **Der Herr der Ringe: Conquest** herausstellen will. Bis zu 150 Einheiten stellt die Engine gleichzeitig dar. Der Spieler soll sich wie ein Teilnehmer in einem riesigen Feldzug fühlen, während er Missionsziele nach dem Motto „Zerstöre die Belagerungstürme“ oder „Bringe den Oliphanten zu Fall“ erfüllt. ❏

ERSTEINDRUCK
Christian Schlütter



Mit großen Lizenzen kennt man sich bei Pandemic nach der **Star Wars: Battlefront**-Reihe aus. Jetzt verschlägt es die Action-Spezialisten also in die Fantasy-Ecke. Vorsicht ist angesagt: Denn so sehr ich mir auch wünsche, Aragorns Klinge eigenhändig wirbeln zu lassen, so wenig möchte ich doch, dass **Der Herr der Ringe** zu einem tumben Gemetzel verkommt. Pandemics guter Ruf lässt hoffen. Ich harre des nahen Veröffentlichungsdatums.

ENTWICKLER: **Pandemic**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Herbst 2008**

IMPROVISIERT | Viele Items in Carnbys Inventar darf man kombinieren. Hier zu sehen: Heilspray plus Feuerzeug.

FREILUFT | Der Central Park ist ein großes, offenes Gebiet. Eine praktische Karte dient der besseren Orientierung.

ACTION | Schusswaffen und Kämpfe nehmen einen wichtigen Teil des Spiels ein, bilden allerdings nicht den Schwerpunkt.

EMPFINDLICH | Trägt Carnby einen brennenden Gegenstand vor sich her, weichen Feinde eingeschüchtert zurück.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Alone in the Dark

Von: Felix Schütz

Ein Action-Abenteuer mit Schweißperlengarantie – wir spielten die fast fertige Fassung auf dem PC.

Fast geschafft! Schon am 19. Juni erscheint **Alone in the Dark**, das mächtig ambitionierte Action-Adventure aus dem Hause Eden Games (**Test Drive Unlimited**). Vor lauter Ungeduld wollten wir jedoch nicht mehr länger warten – und empfingen kurzerhand Nour Polloni, die Produzentin des Spiels, in unseren Redaktionsräumen. In ihrem Reisegepäck: die Xbox-360- sowie die parallel erscheinende PC-Version.

Unsere neuen Spieleindrücke zahlten sich aus: Erstmals genossen wir das komplette erste Kapitel des Spiels, inklusive wilder Verfolgunsjagden, blutiger Cutscenes und eimerweise Schockmomente.

Der Einstieg zeigt sofort, worauf es in **Alone in the Dark** ankommt: Alles soll sich anfühlen wie ein Film, genauer: wie eine TV-Serie, da sich die Handlung des Spiels auf acht Episoden verteilt. Es beginnt mit einem unscharfen Bild – der Blick durch die Augen des Helden Edward Carnby. Um zu blinzeln und so die verschwommene Sicht zu klären, drücken wir mehrmals eine Taste. Auf einem Bett ruhend, beobachten wir, wie zwei schwarz gekleidete Männer miteinander sprechen, bis einer von ihnen uns anblickt und höhnisch ruft: „Jetzt ist er nicht mehr so furchteinflößend, was?"

Ein dritter Mann tritt herein, er befiehlt unsere Ermordung. Un-

CINEASTISCHER STIL

Alone in the Dark ist nicht nur wie eine TV-Serie gegliedert, sondern auch ähnlich spannend in Szene gesetzt – hier drei Beispiele.



Besonders in der ersten Spielstunde arbeiten die Entwickler mit vielen Cutscenes, die fließend in das Spiel übergehen. Die Mimik der Figuren ist detailreich, die (zumindest englischen) Stimmen glaubhaft, da macht schon das Zugucken Spaß.

Viele Sequenzen im Spiel sind von spannenden Skripts durchsetzt. Hier muss Edward eilig einen Hang hinaufklettern, bevor ihn der abstürzende Hubschrauber in die Tiefe reißt.

Die Kamera wechselt selbstständig die Ansicht, um – wie in dieser Kletterszene – für Kino-Flair zu sorgen. Die Explosion unten im Bild schleudert Carnby gleich gefährliche Trümmer entgegen.

SCHÖNHEITSFEHLER | Manche Texturen (Figur rechts) wirken gestochen scharf und plastisch, während andere (Hinterkopf Figur links) merkwürdig verzerrt dargestellt werden.

SO SPIELT ES SICH AM PC

Die frei konfigurierbare Steuerung ist zwar auf Gamepads ausgelegt, doch mit Maus und Tastatur spielt es sich ähnlich gut. Optional kann man natürlich ein Gamepad am PC verwenden.



Fahrzeuge lenken
Das realistische Fahrmodell basiert auf dem des Rennspiels **Test Drive Unlimited**, das ebenfalls von Eden Games entwickelt wurde. Wie in **Mafia** oder **GTA San Andreas** ist die Kamera unbeweglich. Auf Wunsch spielt man auch aus der Ego-Ansicht, mit Blick direkt über dem Lenkrad.

Gegenstände schwingen
Größter Unterschied zur Konsolenversion: Trägt Carnby einen Gegenstand, so wird dieser nicht per Analogstick, sondern mit der Maus bewegt. Der Held schwingt das Objekt dabei fast wie ein Lasso über seinem Kopf. Will man zuschlagen, muss man es in einer von drei Ausrichtungen (links, rechts oder oben) halten, ein Klick löst dann den Hieb aus.







Ego-Perspektive versus Third-Person-Ansicht
Zwischen Ego- und Verfolger-Ansicht darf man jederzeit per Tastendruck wechseln. Pistolen oder improvisierte Flammenwerfer feuert man nur aus der Ich-Perspektive ab, da sonst das Zielen zu schwer fallen würde. Die Maus bestimmt hier die Blickrichtung, wie in einem Ego-Shooter.

Gegenstände werfen
Wie auf der Xbox 360 wird die Wurfrichtung- und -weite mit einem Pfeil angezeigt, das klappt sehr präzise. Der Clou: Explosive Objekte fliegen in Zeitlupe und können so mit einem gezielten Pistolenschuss gesprengt werden.



sanft werden wir von einem der Kerle eine Treppe hinaufgeschickt, unserem Ende entgegentretend, als plötzlich ein unnatürlicher Riss an Decken und Wänden entlangrast, wie von Geisterhand. „Was … hast du das getan, du Freak?", kreischt unser Henker, bevor er von etwas Unsichtbarem in einen Türspalt gezerrt wird – ein Schwall seines tiefroten Blutes klatscht geräuschvoll an die Wand – und dann sind wir alleine. Alleine im Dunkeln.

Der Mythos um Carnby offenbart sich langsam: So stakst uns eine Frau entgegen, ihr Körper von blutigen Rissen entstellt und von einem fremden, dunklen Geist beseelt. Schnippisch fragt Carnby, wer sie sei. Das Biest zischt mit finsterer Stimme: „Sie ist nun eine meiner Hüllen. So wie du es einst warst."

Hauptattraktion des Spiels ist die reaktive Umgebung, der eine aufwendige Physik-Berechnung ihre Glaubhaftigkeit verleiht. Flammen breiten sich realistisch aus und entzünden brennbare Objekte, Metall verbiegt sich bei einem harten Einschlag und Holz zersplittert unter Beschuss. Diese Umgebung geschickt auszunutzen ist wichtiger Bestandteil der Kämpfe: Feuer etwa ist die wichtigste Waffe gegen die wieselflinken, zombiehaften Gegner. So zerschlagen wir zunächst einige Möbel, schnappen uns ein Tischbein und setzen es an einer offenen Flamme in Brand. Mit dieser mächtigen Fackel treiben wir die blutdürstige Bande zurück, erkaufen uns so einen Sicherheitsabstand. Oder wir strecken den Feind erst im Nahkampf nieder, zerren seinen erschlafften Körper dann zu einer Feuerquelle. Bei Berührung löst er sich zischend in ein schwarzes Wölkchen auf. Ja, **Alone in the Dark** ist hart, aber ungekürzt – entsprechend vergab die USK eine Freigabe ab 18 Jahren.

DAS VORSPUL-FEATURE

Ein ungewöhnliches Feature: Wer mag, darf jede Stelle des Spiels einfach überspringen.

KEIN EPISODENSPIEL
Alone in the Dark ist ein komplettes, zusammenhängendes Spiel. Die Handlung ist lediglich inhaltlich – wie in einer TV-Serie – auf acht Episoden verteilt.



DAS „DVD-MENÜ"
Pausiert man das Spiel, gelangt man in ein Menü, das an die Kapitelanwahl von DVD-Filmen erinnert. Dort lädt man auf Wunsch jeden beliebigen Checkpoint, kann sogar direkt ins Finale springen, wenn ein gewisser Teil des Spiels bereits gelöst ist. Der simple Grund: Wirklich jeder Spieler soll die gesamte Handlung inklusive Ende erleben können – dank dieses Menüs überspringt man daher einfach die kniffligen Parts.

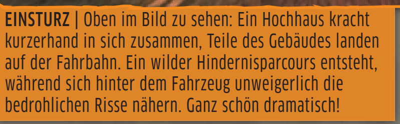
EDWARD CARNBY
Der Held aus dem ersten **Alone in the Dark** (1992) hat ein dunkles Geheimnis.

MIT VOLLGAS DURCH NEW YORK

In einer aufregenden Verfolgungsjagd rast der Spieler mit einem Taxi durch die amerikanische Metropole. Eine knifflige, hochspannende Sequenz!



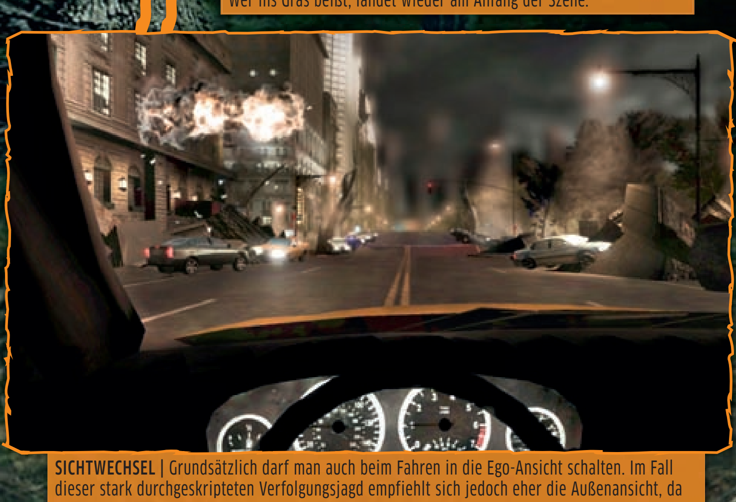
DIE SITUATION | Carnby und zwei Begleiter drehen sich um, ihr Blick von Entsetzen erfüllt; hinter ihnen wird der Asphalt in groben Rissen aufgewirbelt, eine unsichtbare Druckwelle rast auf die Helden zu. Sekunden später presst man panisch die Beschleunigungstaste. Es geht los!



EINSTURZ | Oben im Bild zu sehen: Ein Hochhaus kracht kurzerhand in sich zusammen, Teile des Gebäudes landen auf der Fahrbahn. Ein wilder Hindernisparcours entsteht, während sich hinter dem Fahrzeug unweigerlich die bedrohlichen Risse nähern. Ganz schön dramatisch!



KNIFFLIG | Entgegenkommende Autos, Rauch, Trümmer, Chaos – kaum ein Spieler dürfte die mehrminütige Sequenz beim ersten Anlauf meistern. Etwas ärgerlich: Dieser Abschnitt enthält keine Checkpunkte. Wer ins Gras beißt, landet wieder am Anfang der Szene.



SICHTWECHSEL | Grundsätzlich darf man auch beim Fahren in die Ego-Ansicht schalten. Im Fall dieser stark durchgeskripteten Verfolgungsjagd empfiehlt sich jedoch eher die Außenansicht, da man so einen weiteren Blick auf die bevorstehenden Hindernisse hat.

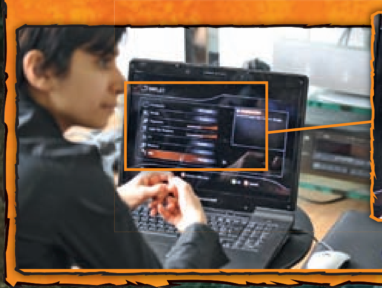
(TECHNISCHE) FAKTEN ZUR PC-FASSUNG

DIE SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimum:
- Core 2 Duo oder vergleichbare CPU
- 1 Gigabyte RAM
- NVIDIA GeForce 7600 oder ATI Radeon X1650 XT
- 9,5 Gigabyte HD

Empfohlen:
- Core 2 Duo oder vergleichbare CPU
- 2 Gigabyte RAM
- NVIDIA GeForce 7800 GTX oder ATI Radeon X1950 XT

- **Tastenbelegung**
  Die Steuerung lässt sich frei belegen.
- **Gamepads**
  Unterstützt werden Xbox-360-Gamepads sowie vergleichbare Controller.
- **Direct X 9 vs. Direct X 10**
  Das Spiel unterstützt nur Direct X 9.
- **Skalierbare Grafikdetails**
  Alles, von Auflösung bis Vegetationsdichte, von Schattenqualität über HDR, ist mehrstufig konfigurierbar.





ZOOM | Das Foto zeigt das umfangreiche Grafik-Optionsmenü der PC-Fassung.

Zum ersten Mal erkundeten wir den New Yorker Central Park auf eigene Faust. Eden Games hat Wort gehalten und die Grünanlage tatsächlich als riesige, frei erkundbare Spielwiese umgesetzt. Um lange Fußmärsche zu vermeiden, stehen Fahrzeuge bereit, mit denen Carnby zügig an seine Zielorte gelangt. Diese sind auf einer übersichtlichen Karte verzeichnet und erleichtern die Orientierung.

Hinter der Steuerung am PC befand sich lange Zeit ein großes Fragezeichen, denn das Bedienkonzept ist nicht nur ungewöhnlich, sondern auch auf Gamepads zugeschnitten. Carnby kann größere Gegenstände, etwa Feuerlöscher, nämlich nicht einfach einstecken, stattdessen trägt er sie vor sich her. Lässt man also auf dem Gamepad den rechten Analogstick kreisen, schwingt der Held das getragene Objekt in einer runden Bewegung über seinem Kopf. Das funktioniert ganz ähnlich mit der Maus. Es bedeutet aber auch, dass man die Kamera nicht – wie aus anderen Spielen gewohnt – von Hand drehen kann.

In Nahkämpfen arbeitet die Steuerung etwas anders: Bei Gamepads genügt eine schnelle Bewegung mit dem Analogstick, um Carnby zuschlagen zu lassen. Ebendiese ruckhafte Bewegung wäre mit der Maus unangenehm. Daher bewegt man das getragene Item erst in eine von drei Ausgangspositionen und klickt anschließend, um zuzuschlagen. Ein funktionierendes System, das aber auch ein wenig umständlich wirkt. Ob es sich bewährt oder

INFERNO | Die Umgebung reagiert glaubhaft: Beginnt Holz etwa zu brennen, kracht es bald verkohlt in sich zusammen.

INTERVIEW MIT **NOUR POLLONI**

„Es sind nur noch ein paar Tage, bis alles geschafft ist."

PC Games: Viele Spieler fragen sich immer noch, ob **Alone in the Dark** ein Episodenspiel ist. Kannst du das noch mal erklären?
Polloni: „Das Episodenformat ist ein Weg, eine Geschichte zu erzählen, die sich von vielen anderen unterscheidet. Wir haben das Spiel wie eine TV-Serie strukturiert und unterteilen es dabei in mehrere Episoden, jede davon reich an Charakterentwicklung, Story-Wendungen und Cliffhangern. Das hilft uns sehr, die Story mit dem Gameplay zu verbinden und den Erzählrhythmus zu bestimmen. Zudem haben wir „Was bisher geschah"-Trailer eingefügt, die eine Zusammenfassung der bislang erlebten Story liefern, sobald man das Spiel beendet und später neu startet. So sieht der Spieler noch mal alle Schlüsselelemente, die er braucht, um das Abenteuer fortzusetzen."


NOUR POLLONI ist Produzentin bei Eden Games.

PC Games: Warum habt ihr das Vorspul-Feature eingebaut? Nimmt es nicht die Herausforderung?
Polloni: „Wir wollen, dass jeder in der Lage ist, **Alone in the Dark** durchzuspielen. So ist es zwar teils sehr herausfordernd, doch wenn der Spieler an einer Stelle mal hängen bleibt oder einen Gegner einfach nicht besiegen kann, wollen wir nicht, dass er frustriert das Gamepad in die Ecke knallt. Im Pause-Menü hat man daher die Möglichkeit, vor- oder auch zurückzuspulen, von einem Checkpoint zum nächsten, sogar über ganze Sequenzen und Episoden hinweg. "
PC Games: Die PC-Fassung steuert sich anders als auf Konsole. Gibt es noch mehr Unterschiede?
Polloni: „Ja, zum Beispiel haben wir die Framerate auf der Xbox 360 auf 30 Bilder pro Sekunde begrenzt, um sicherzustellen, dass alles flüssig läuft. Auf dem PC hingegen kann man, je nach verwendeter Hardware, aber auch bis zu 60 Bilder pro Sekunde einstellen. Man darf auch den Detailgrad bestimmen oder je nach Hardware bestimmte Grafik-Features aktivieren."
PC Games: Welche Fassung gefällt dir am besten?
Polloni: „Ich selbst bevorzuge die Xbox-360-Version, aber ich bin sicher, dass sowohl Hardcore- als auch Gelegenheitsspieler eine Menge Freude beim Spielen am PC haben werden."
PC Games: Hast du ein gutes Gefühl bei dem Release-Termin im Juni? Wird es rechtzeitig fertig?
Polloni: „Wir stellen das Spiel in diesem Moment fertig. Es sind wirklich nur noch ein paar Tage, bis alles geschafft ist. Wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis und ich hoffe, ihr findet das Spiel genauso großartig wie wir."

doch eher stört, das wird erst der Test in unserer kommenden Ausgabe zeigen. In jedem Fall darf man auch die PC-Fassung mit Gamepad spielen und hat somit keinen Nachteil. Schön: In dem innovativen Inventar – Carnby blickt in der Ego-Ansicht in seine Jackentaschen – kommt die Maus zum Einsatz. Minispiele, etwa das Verdrahten von Kabeln, laufen ebenfalls über Bewegung und Klicks mit der Maus – eine gute Lösung.

Technisch bietet das Spiel zwar beeindruckende Physik- und Schattenberechnungen, doch sonst wirkt die Grafik eben „nur" sehr gut. So erscheinen etwa einige Texturen seltsam unscharf, während andere wieder mit beachtlichen Details protzen. Kleine Schönheitsfehler also, die das ebenso kunst- wie stimmungsvolle Gesamtbild aber kaum trüben. Unsere Preview-Version zeigte auch noch kleinere Bugs, die bis zum Release weichen sollten: hier mal ein flackernder Schatten, dort die falsch berechnete Flugbahn eines Wurfgeschosses, woanders ein besiegter Gegner, dessen Ragdoll-Animationen in amüsanter Gymnastik münden. Nichts davon ist gravierend, zumal Eden Games sich in den Wochen bis zum Release noch ausgiebig der Bug-Beseitigung und Optimierung widmen will.

Für Verwirrung sorgte die Ankündigung, man könne schwierige Passagen einfach überspringen. Es stimmt: Pausiert man das Spiel, findet man eine Art Kapitelanwahl wie bei einer Film-DVD vor. Wer mag, kann hier das gesamte Spiel bis zum Finale überspringen. Wozu das gut sein soll? „Damit auch Gelegenheitsspieler eine Chance haben, **Alone in the Dark** frustfrei durchzuspielen", erklärt Polloni. Da man sich so natürlich eines Teiles der Spielerfahrung beraube, ermuntere Eden Games aber auch nicht zum „Vorspulen". In der Xbox-360-Version bekommen Spieler, die auf das Überspringen schwieriger Parts verzichten, eine spezielle Endsequenz geboten. John Tyrell, europäischer PR-Leiter von Atari, ergänzt grinsend: „Seperates the men from the boys." Ob diese Endsequenz auch in der PC-Fassung enthalten ist, steht noch nicht fest.

An unserer Vorfreude ändert das allerdings nichts – die ist nämlich kaum zum Aushalten. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Auf den Test nächste Ausgabe freue ich mich wie verrückt: Komplexe Physik, innovative Steuerung, ungewöhnliche Dramaturgie dank Episodenstruktur, Fahrzeuge, Verfolgungsjagden, ein frei erkundbarer Park, bombastische Skript-Sequenzen und moderne Grafik – geniale Mischung oder überambitioniertes Möchtegern-Spektakel? Ich glaube fest an Ersteres, denn was ich spielte, hat mir großen Spaß (und eine Heidenangst) gemacht!

ENTWICKLER: Eden Games
ANBIETER: Atari
TERMIN: 19. Juni 2008



AGIL | Die Gegner springen, klettern, rennen und geifern – vom Schlurfender-Zombie-Klischee fehlt jeder Spur.

DIE SAMMLEREDITION

Das Spiel erscheint neben der normalen Version auch in einer limitierten Sammleredition. Beide sind ungekürzt und enthalten mehrere wählbare Sprachen, darunter Deutsch und Englisch.

Ein Preis für die aufwendige Box wurde zwar nicht offiziell genannt, er dürfte jedoch (zumindest für die PC-Fassung) bei etwa 60 Euro liegen. Die Inhalte:

- Vollversion des Spiels (uncut und multilingual)
- Farbiges Buch mit Konzeptzeichnungen aus dem Spiel
- Massive Figur des Helden Edward Carnby
- Making-of-DVD mit Bonus-Inhalten
- Audio-CD mit acht Stücken aus dem Soundtrack von Olivier Deriviere



▲ **FAMILIE** | Sadwick lebt zusammen mit seinem Bruder Ben (links) und dem Großvater. Rechts sehen Sie das Zugtier Bruno; Sadwicks Raupe Spot (an seinem Fuß) hat gerade sprichwörtlich Feuer gefangen. Beachten Sie, dass Ben und der Großvater noch überarbeitet werden.

▼ **MACHTANSPRUCH** | Die sprechenden Steine (Vergrößerung) brauchen Sadwick als Komplizen, um die Weltherrschaft zu erlangen.

▶ **RÄTSELSTUNDE** | Shana erwartet, dass wir den Sonnenstrahlen folgen, um eine Prüfung zu bestehen. Was das heißt? Durch ihr Fenster scheinen die Strahlen auf einen Zettel, der eine verschlüsselte Botschaft in Sadwicks stundengenauem Tagesplan (unten) darstellt – und auf die entsprechende Zeit stellen wir dann die Uhr (ganz rechts) ein. Grandios!

The Whispered World

Von: Christian Burtchen

Ein Märchen für Erwachsene – leise, traurig und sehr ambitioniert: The Whispered World erzählt die Geschichte einer verfallenden Welt.

Sadwick ist ein Clown. Und er ist, sein Name lässt es erahnen, traurig. Graubraune, abgewetzte Kleidung, ein zaghafter Gesichtsausdruck. Die Tristesse hat einen Grund: Seine Welt zerfällt allmählich. Zu den Zirkusvorstellungen mit seinem Großvater und seinem Bruder Ben erscheinen immer weniger Zuschauer, weil kaum noch jemand in der Gegend lebt, im einst beschaulichen Herbstwald.

Eines Nachts teilt ihm eine mysteriöse Gestalt im Traum mit, dass nur er die Welt retten könne und „die Prophezeiung" erfüllen müsse. So macht er sich auf den Weg durch die vier Kapitel von **The Whispered World** – das erste davon haben wir in einer frühen Fassung gespielt.

Das in Film und Literatur (siehe Kasten oben rechts) bekannte Handlungsschema und die traurig schöne Stimmung des Adventures setzt **The Whispered World** überzeugend um. An der Engine und den Animationen feilen die Entwickler augenblicklich noch. Zeichenstil, Dialogtexte und Musik jedoch lassen das gewaltige Stimmungsbild des Spiels schon erahnen.

Auch wenn **The Whispered World** zum Lachen einlädt, wenn etwa zwei sprechende Steine die Weltherrschaft übernehmen wollen, in der Summe ist es viel behutsamer als **Ankh** oder gar das Krawallduo **Sam & Max**. Daedelic legt neben einer zeichentrickfilmreifen Technik auch großen Wert auf starke Charaktere. Sadwicks Großvater: fürsorglich, beschwichtigend, aber resigniert. Der Bruder: nie um eine gemeine Antwort verlegen. Es gelingt **The Whispered World** binnen Sekunden, Emotionen zu wecken.

Spielerisch bietet das Adventure typische Kombinations- und Dialogrätsel – sowie Spots Spezialaktionen. Die treue Raupe kann nicht nur in Rohre klettern, um dann Türen von innen zu öffnen, sondern auch Netze abbrennen oder Sprengkörper anzünden. Mit acht solcher Funktionen wartet **The Whispered World** auf. Spots Fähigkeiten spielen Sie allmählich frei. Wenn Sie die Raupe zum Beispiel trinken lassen, gibt es auch einen Wasser-Modus.

Die Entwickler bemühen sich, das nervige „Nein, geht nicht!"-Syndrom zu vermeiden. Wann immer Sie eine sinnvolle Aktion ausführen wollen, antwortet Sadwick mit einem Hinweis, der Sie der Lösung näher bringt. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzles variiert – manche Lösungsansätze drängen sich förmlich auf, manche sind eher um die Ecke gedacht. In der Summe überzeugt die Reise ins Zauberland bis jetzt. ❑

EINFACH MALERISCH

Statt wie andere Adventures auf 3D-Grafik oder eine Mischung aus zweidimensionalen Hintergründen und 3D-Figuren zu setzen, greift Daedelic Entertainment zu den Mitteln von Zeichentrickfilmen.

Besonders stolz sind die Entwickler auf ihr Parallax Scrolling. Dahinter verbirgt sich die in den 1990er-Jahren enorm populäre Methode, mit gezeichneten Bildern Tiefe zu erzeugen. Und das geht so: Ein Bild wird in Vorder-, Mittel- und Hintergrundebenen zerlegt. Fährt die Kamera in eine Richtung, bewegen sich vordere Ebenen, die näher am Betrachter sind, schneller als die weiter hinten gelegenen Bestandteile des Bildes. Die Illustration in unserem Bild ist beispielhaft für die Ebenen. Übrigens: Dem Verfahren liegt die Multiplankamera im Zeichentrickfilm zugrunde, die 1933 erfunden wurde. Die ersten Filme damit waren Disneys **Pinnocchio** und **Bambi**.

Hintergrund

Vordergrund

PHASENWEISE | Für jede Animation erstellen die Zeichner die einzelnen Frames, die in Bewegung einen flüssigen Ablauf erzeugen.

FANTASTISCHE VORBILDER

The Whispered World erinnert wenig an die realistischen oder lustigen Adventures dieser Tage. Aber: Es zeigen sich viele Gemeinsamkeiten mit Film und Literatur.

So sagt Daedelic Entertainment selbst, dass es den Stil von **The Whispered World** nicht mit typischer Fantasy vergleichen will, sondern zieht den preisgekrönten Streifen **Chihiros Reise ins Zauberland** zum Vergleich heran. Auch im bisher erfolgreichsten japanischen Film ist eine bedrohte Parallelwelt das Thema. Außerdem erinnert der allmähliche Zerfall einer fantastischen Welt an Michael Endes legendäre Erzählung **Die unendliche Geschichte**. Der romantische Sadwick liebt Sonnenuntergänge – genau wie der kleine Prinz in Antoine de Saint-Exupérys gleichnamigem Buch. Sie sehen, **The Whispered World** ist eher ein Beispiel für eine verträumt-nachdenkliche Erzählung in Adventure-Form.

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



The Whispered World ist das Adventure gewordene Chopin-Präludium: eine dichte Stimmung, die Melancholie förmlich atmet und bei all ihrer Tristesse wunderschöne Bilder erzeugt. Das war Ihnen zu abgedreht? Dann ein nüchternes Fazit: Mit etwas Arbeit an den Animationen, dem Interface und den Lösungshilfen sowie guten Synchronsprechern hat **The Whispered World** das Potenzial für ein außerordentlich gutes Adventure! Zusammen mit **A Vampyre Story** und **Geheimakte 2** steht uns Rätslern ein fantastisches Jahr ins Haus!

ENTWICKLER: **Daedelic Entertainment**
ANBIETER: **Daedelic Entertainment**
TERMIN: **2008**

LANGE VORGESCHICHTE

Sadwicks Abenteuer erzählt nicht nur eine tragische Geschichte mit hoffentlich gutem Ausgang – es ist auch selbst eine solche.

The Whispered World hat eine lange Geschichte hinter sich. Eigentlich als Diplomarbeit des Grafikers Marco Hülle entstanden, erhielt Bad Brain Entertainment 2005 die Federführung, um das Projekt später wieder einzustellen und den Fans zur Weiterentwicklung zu übergeben. Doch auch aus dem nichtkommerziellen Projekt wurde nichts, bis Daedelic Entertainment kurz vor der Games Convention 2007 bekannt gab, **The Whispered World** zu übernehmen. Nun wird das Abenteuer bedeutend umfangreicher, auch der Stil der Figuren ändert sich im Verhältnis zur Ursprungsfassung (siehe rechts).

ALTER BEKANNTER | Hätten Sie's erkannt? Die Mütze Sadwicks ist eine Anspielung auf Purpurtentakel aus dem Kult-Adventure **Day of the Tentacle**.

◄ **REDESIGN** | Während Sadwicks optische Veränderung am neuen Look des Adventures liegt, hat die graue Farbe bei Spot einen anderen Grund: Wir haben die Raupe soeben einen Ofen von innen öffnen lassen – noch ist sie ganz staubig!

ARBEITSWELT | Die in den exklusiven Screenshots dieser Seite gezeigte Umgebung ist in vielen Belangen, etwa der Beleuchtung, noch nicht fertiggestellt.

BLONDCHEN | Der Ritter Ambrosius (beachten Sie das überlange Schwert) ist eher die Karikatur eines Ritters – ähnlich wie der Prinz bei **Shrek**.

AUF DVD
• Exklusiv-Video

MÄRCHEN-DUO | Lily (links) ist eine herzensgute Dame und damit das genaue Gegenteil von Ceville. In den Passagen, in denen Sie mehrere Charaktere spielen, übernimmt sie die guten, Ceville die hinterhältigen Aktionen.

Von: Christian Burtchen

Retten Sie einen bösen Monarchen und dann die Welt! Klingt komisch? Ist es auch!

Ceville

Das Dasein kleinwüchsiger Schreckensherrscher hat an Reiz verloren – zumindest im Leben von Ceville, Hauptdarsteller des gleichnamigen Adventures. Gerade wollte der Kompaktdiktator einer mittelalterlichen Märchenwelt wie bei **Shrek** den Wolf und die drei Schweinchen gleichermaßen in seine Minen schicken, da melden die Wachen Protest an. Und zwar sowohl ihren eigenen als auch den der Bevölkerung vor den Burgtoren. Folglich wagt Ceville im Prolog des Spiels einen Fluchtversuch (siehe Bilderstrecke rechts) – mit denkbar ungünstigem Ausgang.

Das ist der Auftakt zu drei weiteren Akten in einem Projekt, das sich mit der Genre-Referenz **Jack Keane** messen will. Dazu greifen die Entwickler tief ins Inventar guter Adventures. So erwarten Sie natürlich zahlreiche Anspielungen, darunter auch der unvermeidbare Satz „Du kämpfst wie ein dummer Bauer!" in Erinnerung an **Monkey Island**. Drei Charaktere, Ceville, Lilly und Ambrosius, lassen sich teilweise gleichzeitig steuern – wie beim legendären **Day of the Tentacle** ist es möglich, Gegenstände auszutauschen und Rätsel gemeinsam zu lösen. Damit die Puzzles, egal ob solo oder im Team, fair bleiben, geben die Akteure immer sinnvolle Hinweise, wenn Sie mit Ihrem Lösungsansatz knapp danebenliegen. Das Interface kommt mit je einem Klick fürs Benutzen und Anschauen aus und gibt Ihnen detaillierte Beschreibungen: Statt „Seil benutzen" steht präzise „Seil durchschneiden" in der Befehlszeile.

Einige der Rätsel laufen unter Zeitdruck ab – dabei zeigt eine Uhr die Restzeit an. Keine Panik: Bei Fehlversuchen erhöht sich das Zeitfenster erheblich, um übermäßig Frust und Schweißperlen zu vermeiden. Überflüssig lange Laufwege gibt es ebenso wenig: Der Doppelklick zum Verlassen des Raumes gehört bei **Ceville** auch zum guten Ton wie die Übersichtskarte in den komplexeren späteren Kapiteln.

Komfortable Steuerung, logische Rätsel mit zweistufiger Hilfe, viel Humor – schön und gut. Aber: Ob es nicht gefährlich sei, einen unsympathischen Giftzwerg wie Ceville zum Protagonisten eines Adventures zu machen, fragen wir die Entwickler. „Nein, da haben wir keine Angst. Zum einen relativiert Lily das ‚Böse' Cevilles ja. Zum anderen ist das schlichtweg ganz erfrischend." Fürwahr: Ein arroganter Schnösel mit Riesen-Haartolle, eine brave Dame und ein ins außerburgliche Exil geflohener Tyrann – das könnte eine spaßige Kombination werden. ❑

ROTER BARON

Im Namen „Ceville" steckt nicht umsonst „evil", das englische Wort für „böse".



ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Der Grafikstil von **Ceville** ist Geschmackssache. Mir gefällt die überdrehte Optik des Abenteuers allerdings. „Faire Rätsel mit Hinweisen", bezüglich dieses Versprechens bin ich jedoch skeptisch – schließlich beschränkte sich die Präsentation auf den Prolog. Ich wünsche mir, dass der Entwickler seine eigenen Ansprüche erfüllt – denn ein gutes Adventure mit fiesem Protagonisten gab's lange nicht mehr!

ENTWICKLER: **Weltenschmiede**
ANBIETER: **Kalypso**
TERMIN: **Ende 2008**

FLUCHT IN DEN UNTERGRUND

Im Prolog versucht Ceville in mehreren Etappen, aus seinem Schloss zu fliehen.



▲ **ZIMMER FREI** | Nachdem Ceville die rebellierenden Wachen abgelenkt hat, schwingt er sich mit einem Seil aus dem Fenster. In einem kleinen Minispiel geben Sie dabei den richtigen Schwung ... Allerdings purzelt Ceville von den Revoluzzern sogleich wieder in den im Parterre gelegenen Speisesaal, vor dem Wachen herumlungern.

▲ **VERSTECKSPIEL** | Um an den Wachen im Vorzimmer vorbeizugelangen, versteckt sich Ceville in der Uhr und ruft den Maître. Während der Koch das Mahl serviert, ...

▶ **KALTGESTELLT** | ... schleicht sich Ceville in die Küche und sorgt für eine Ölpfütze. Der Koch rutscht ins Kühlhaus, seine Mütze fällt zu Boden, Cevilles Tarnung ist damit perfekt.



▲ **GEGENSPIELER** | Ceville ist in die Folterkammer geflohen und vermutet hinter der Jukebox (!) das rettende Portal – doch leider steigt aus diesem Vasilius, der noch finsterere Pläne hegt als Ceville. Außerdem hat er die gemeinere Lache.

▲ **MANN GEGEN ZWERG** | Sobald Vasilius verschwunden ist, kommt Heldenschnösel Ambrosius ins Spiel, der Ceville gefangen nehmen will. Showdown des Prologs ist ein Kampf der beiden in der Folterkammer. Ja, Sie sehen richtig: Ein Fernseher (A) ist ebenfalls ein Folterwerkzeug.

▶ **DOWN UNDER** | Doch wie kam Ambrosius ins Schloss? Eine solche spielbare Rückblende klärt auf: Er prahlte, auf dem Brunnen stehend, so sehr und unglaubwürdig über seine Taten, dass er vor Lachen in den Brunnen fiel, dessen Grund vor der Folterkammer liegt.



EIN LANGER WEG

„Die Grafik, die Grafik, die ist nicht so schick", beschrieb Adventure-Treff.de vor knapp einem Jahr den ersten Eindruck von **Ceville**. Das erkannte auch das Entwicklerteam: Beleuchtung, Texturen und Animationen hatten damals (siehe Bild unten) kaum überzeugt. Trotzdem gelang es Weltenschmiede, Publisher Kalypso von seinem Projekt zu überzeugen – und seither ist viel Arbeit in die visuelle Gestaltung geflossen. **Ceville** benutzt Ogre 3D, die gleiche Grafik-Engine wie **Jack Keane**. Der Grafikstil ist allerdings deutlich übertriebener, was Farbwahl und Figurengestaltung angeht. Das erinnert an **Monkey Island 4**.



PRÜGELKNABE | Mit einem riesigen Hammer geht der Force Commander der Space Marines auf den Ork-Anführer los. Solche Szenen soll **Dawn of War 2** an allen Ecken bieten.

WARHAMMER 40.000

Dawn of War 2

Von: Christian Schlütter

Relic hetzt einmal mehr Space Marines und Orks aufeinander – und strapaziert dabei die Genre-Grenzen.

Das **Warhammer 40.000-**Universum gibt sich nicht mit Kleinigkeiten ab. Kein „In einer nahen Zukunft" – das Spiel springt gleich ins 41. Jahrhundert. Kein unbedeutender Bürgerkrieg – bei **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** steht ein ganzer Sub-Sektor mit einem Haufen Welten auf dem Spiel. So wirft Sie der Titel direkt in den schwelenden Konflikt um die Grenzregion Aurelia. Relic Entertainment will sein neuestes Projekt über alle Genre-Grenzen hinausschicken.

So steht es Ihnen frei, welches Schlachtfeld Sie als Erstes in Angriff nehmen. In einem riesigen Raumschiff, der Battle Barge, bereisen Sie den Aurelia-Sektor und befreien eine Welt nach der anderen. Ist das Ziel auserkoren, schicken Sie Ihre Einheiten auf den Planeten herab. Die Schlachten gliedern sich dann in mehrere unterschiedlich schwere Aufträge, von denen einige sich gegenseitig ausschließen. Als Kommandant werden Ihnen also ständig Entscheidungen abverlangt, die sich nicht nur auf den Ausgang der jeweiligen Mission, sondern auch auf den Verlauf der gesamten Kampagne auswirken. Auf das Schlachtfeld führen Sie in jeder Mission bis zu sechs Teams, denen jeweils ein Anführer zur Seite gestellt ist. Dieser Squad-Leader fungiert als eine Art Helden-Einheit. Er hat einen unverwechselbaren Charakter und verleiht der Truppe mit Spezialaktionen mehr Durchschlagskraft.

Weitere Abweichung von der Echtzeit-Strategie-Norm: Dawn **of War 2** legt großen Wert auf die Ausrüstung der einzelnen Squads. So wählen Sie vor jedem Einsatz das sogenannte War Gear, also die Waffenzusammenstellung, mit der Ihre Soldaten in den Kampf ziehen. Je nach Aufgabe verpassen Sie den einzelnen Teams schwere Panzerung oder Fernkampfwaffen. Aus siegreichen Kämpfen nehmen Ihre tapferen Mannen zudem Gegenstände wie Maschinen-

RUDELBILDUNG

Bezüglich des Mehrspielermodus hält sich Relic Entertainment noch bedeckt.

Kaum Details gibt es bis jetzt zum Multiplayer-Part von **Dawn of War 2**. Allerdings soll die



Kampagne vollständig kooperativ spielbar sein. Nähere Infos dürften folgen. Käufer von **Dawn of War: Soulstorm** erhalten bald schon die Chance auf die Teilnahme am geschlossenen Mehrspieler-Betatest.

SCHLACHTPLATTE | Effekte und Einheiten von **Dawn of War 2** sehen gekonnt aus, die Bodentexturen enttäuschen bis jetzt noch etwas.

ROTER BARON | Die Assault Marines verfügen über Jump Jets, mit denen sie über große Entfernungen springen. Wird eine Brücke zerstört, springen die darauf befindlichen Assault Marines automatisch ab.

VORSTOPPER | Die riesige Dreadnought stellt sich den Orks in den Weg, während die Space Marines aus der zweiten Reihe feuern.

BLUTBAD | Zimperlich dürfen **Dawn of War 2**-Spieler nicht sein. Wie hier ist der Boden oft mit Blut bedeckt.

BAUKUNST | Die Gebäude in **Dawn of War 2** sollen äußerst realistisch aussehen. Gerade auf richtige Größenverhältnisse will Relic Acht geben.

SCHIESSSCHARTE | Sowohl eigene als auch feindliche Einheiten verschanzen sich in Gebäuden und feuern wie hier aus den Fenstern.

TODESSTRAHL | Aus dem Orbit ordern Sie verheerende Luftschläge.

gewehre mit. Ähnlich wie in Online-Rollenspielen haben in **Dawn of War 2** Gegenstände abgestufte Eigenschaften, etwa Feuer- oder Giftschaden. Gebäude- und Einheitenbau will Relic noch weiter als beim Vorgänger zurückfahren. Wie genau das aussieht, steht noch nicht fest. Klar ist, dass Verstärkung per Pod-Absturz direkt von der Battle Barge aus dem Orbit kommt.

Auf dem virtuellen Schlachtfeld wird sich **Dawn of War 2** wohl anfühlen wie Relics vergangener großer Wurf **Company of Heroes**. Auch auf fernen Planeten suchen Sie für Ihre Soldaten passende Deckung, die hier allerdings nicht mehr ganz so sicher ist. Mit Flammenwerfern oder Granaten zerstören Feinde etwaige Rückzugsmöglichkeiten. Dafür soll aber die künstliche Intelligenz der eigenen Einheiten besser werden. Ist die schützende Mauer zerstört, suchen sich die Space Marines selbstständig ein neues Versteck.

Doch nicht nur Aspekte aus Rollen- und Strategiespielen fließen in **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** ein. Die einzelnen Kämpfe kommen sogar nah an Action-Titel heran. Denn Relic will grade den Nahkampf blutig gestalten. Mit Äxten oder Hämmern gehen die Kriegsparteien aufeinander los. Einige Einheiten verfügen sogar über Finishing Moves, die besonders martialisch ausfallen. Stellen Sie sich also schon mal auf zerstückelte Ork-Leiber ein. Was wir bis jetzt an Screenshots zu **Dawn of War 2** gesehen haben, zeigt, dass Relic nicht das Rad neu erfinden, sondern die logischen Schritte vorwärts gehen wird. Die Direct-X-10-fähige Essence Engine 2.0 ist die klare Weiterentwicklung des **Company of Heroes**-Gerüsts. Flammen und Explosionen erhellen den Bildschirm, Einheiten blitzen vor Details.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Echtzeit-Strategie, Rollenspiel, Action – keine Genre-Grenze kann **Dawn of War 2** gefangen halten. Hinzu kommt eine der vielfältigsten Lizenzen überhaupt. Die Angst, dass Relic Entertainment sich übernehmen könnte, teile ich nicht. Schließlich haben die Entwickler mit **Warhammer 40.000: Dawn of War** und **Company of Heroes** schon gezeigt, dass ihnen Großprojekte liegen. Ich bin vielmehr gespannt, was uns bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr noch erwartet. Mein Gefühl sagt mir, dass das Studio noch einiges in der Hinterhand hat. Die Jagd auf **Starcraft 2** und Konsorten ist jedenfalls eröffnet!

ENTWICKLER: **Relic Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **2009**

RASSENKONFLIKT

Space Marines gegen Orks. Klingt simpel. Oder ist da noch mehr?



Hartnäckig hält sich das Gerücht, neben dem Imperium und den Orks fänden auch andere Rassen Eingang in **Dawn of War 2**. Ob und welche Fraktionen letztlich im Spiel sein werden, liegt noch im Dunkeln. Allerdings wird die Einzelspieler-Kampagne wohl nur zwei Gruppen bieten. Im Mehrspieler-Modus wären zusätzliche Chaos-Einheiten oder Ähnliches hingegen durchaus denkbar. Der Vorgänger brachte neue Rassen durch Erweiterungen ins Spiel.



IMPOSANTER AUFTRITT | Nutzen Sie die Zorngeister (siehe Kasten unten rechts), schwenkt die Kamera und zeigt den Gast in Aktion – hier lässt das Todesmonster seine Sense schwingen.

DÄMONIN
Auch gegen diese Peitschen schwingende Schönheit kämpfen Sie.

King's Bounty: The Legend

Von: Christian Burtchen

Kein Action-Rollenspiel, kein Tank-Rush: King's Bounty bietet Spieltiefe statt Hektik.

IM ÜBERBLICK

- Strategie-Rollenspiel mit rundenbasierenden Kämpfen und Echtzeit-Karte
- Drei Magieschulen, drei Klassen, drei Hauptattribute und über 35 Skills
- Dialoge treiben die Geschichte voran
- Ein Mehrspielermodus ist derzeit nicht vorgesehen, sondern kommt in einem eventuellen Add-on.

Der angereiste Spielejournalist hastet vom Mittagessen zurück, um weiterzuspielen, und die PR-Mitarbeiter lassen ihre E-Mails E-Mails sein, um in den erbitterten Duellen mitzufiebern. Nein, keine EM-Partie, sondern ein rundenbasiertes Fantasy-Strategiespiel verursacht diese Faszination: **King's Bounty: The Legend**.

Ältere Strategensemester wissen: **King's Bounty** gab es schon einmal, noch vor **Heroes of Might and Magic** (**HoMM**). Rund 18 Jahre ist es her, dass New World Computing das rundenbasierte Spiel auf verschiedenen Plattformen mit großem Erfolg herausbrachte. Nun hat 1C (**Fantasy Wars**) die Lizenz aufgegriffen und bringt die Legende wieder zurück. Allerdings sind mittlerweile auch fünf erfolgreiche **HoMM**-Spiele nebst Add-ons erschienen – wie kann ein anderes

SO SPIELT SICH KING'S BOUNTY

Als erstes europäisches Magazin konnte PC Games King's Bounty spielen – einen ganzen Tag lang. Unsere besten Momente im Spiel:

SANDIG | Kämen diese Fische (linke Vergrößerung) zu nahe, liefe auch der Kampf vor einem Strandsetting ab. Licht von oben (rechts) kennzeichnet einen Schatz, den wir heben können.

Christian Burtchen und Produktmanager Michael Hermanns tüfteln über Optionen bei einer Schlacht.

LUFTIG | Gleich zum Anfang informiert ein freundlicher Zwerg, dass Sie später auch per Zeppelin-Shuttle schnell von A nach B gelangen können.

LEBENDIG | Fast jede Einheit hat eine Spezialaktion. Der Vampir kann sich in eine Fledermaus mit veränderten Attributen verwandeln.

WUCHTIG | Unsere Lieblingseinheit: Der zwergische Kanonier, dessen Salven gewaltige Löcher in die feindlichen Reihen reißen. Ein Kameraschwenk versüßt die Attacken zusätzlich.

STIMMIG | Die Bodentexturen sind nicht die detailreichsten im Genre – das stört aber kaum, weil **King's Bounty** insgesamt einfach hübsch ist und die Kämpfe ohnehin fesseln.

RIESIG | Zwischengegner wie diese Spinne halten enorm viel Schaden aus und ändern in kleinem Rahmen auch die Taktik, greifen etwa plötzlich aus dem Rücken der Armee an.

Rundenstrategiespiel da Charakter zeigen, wo Ubisofts Marke alles zu überstrahlen scheint?

„Die Eigenständigkeit neben HoMM zu erschaffen war auch in der Entwicklung die größte Herausforderung", erklärt Produktmanager Michael Hermanns. Ist es gelungen? gener Städte entfallen komplett, in Burgen sammeln Sie lediglich Quests oder kaufen Einheiten ein. Das mag zunächst enttäuschen, schließlich verbringen **HoMM**-Spieler viel Zeit mit ihrer aufblühenden Siedlung. Allerdings ist deren Aufbau zwar motivierend, aber nicht sonderlich strategisch. Auch das Rekrutieren

> „Die größte Herausforderung: ein eigenständiges Spiel."
>
> Michael Hermanns, Produktmanager

Allerdings! **King's Bounty** setzt andere Akzente, hebt das Spieltempo an und ist insgesamt geradliniger, dreht bei den Schlachten jedoch genauso dramatisch auf.

Der größte Unterschied zu den Helden von Macht und Magie: Der Aufbau und das Management ei- von Einheiten ist erst seit dem zweiten Add-on **Tribes of the East**, das alternative Upgrades für Einheiten bot, eine wichtige Entscheidung.

Sie ziehen also ohne Heimatstadt in königlicher Mission über die Abenteuerkarte. Ganz zu Anfang wählen Sie eine von drei Klassen

DIE ZORNGEISTER

Im Laufe der Geschichte fällt Ihnen die „Schatulle des Zorns" zu, die vier Wesen von unglaublicher Macht enthält: die Zorngeister, einst von Zauberern aus anderen Welten beschwört.

Sie erlangen nach und nach Kontrolle über die Geister, die Ihnen im Kampf gegen Einsatz von Zorn (generieren Sie durch Attacken) mit mächtigen Spezialaktionen zur Seite stehen. Alle vier Geister (Stein-, Sumpf-, Todes- und Eismonster) steigen im Rang auf und werden so noch mächtiger.



STEINIG | Zu den Spezialaktionen des Steinmonsters gehört dieses gigantische Schwert.

IM VERGLEICH: WELTKARTE UND KÄMPFE

HÄUSER | In Hütten halten sich Händler auf – oder auch, wie das kleine Symbol darüber anzeigt, Questgeber.

DIALOGE | Die Mehrzahl aller Haupt- und Nebenquests läuft in solchen Gesprächen ab, die Ihnen zumeist auch Entscheidungsmöglichkeiten geben.

VERGLEICH | Das **Heroes of Might and Magic 5**-Interface hat mehr Buttons und Anzeigen –immerhin gibt es sieben Rohstoffe, eigene Städte und mehrere Helden. Die Farbgebung fällt etwas natürlicher aus.

EINHEITEN | Hier sehen Sie Ihre mitgeführten Einheiten und können einschätzen, ob sich bestimmte Kämpfe lohnen. Dabei hilft aber auch eine Anzeige über nahen Gegnern, die über deren Stärke informiert.

MINIKARTE | Der Überblick über anrückende Feinde und nützliche Questziele in der Umgebung.

(Krieger, Paladin, Magier) aus. Das bestimmt nicht nur Ihre Attribute, sondern auch, wie groß Ihr Heer maximal sein kann – diese Begrenzung zeigt sich in der Praxis sehr schnell.

Treffen Sie auf der Echtzeitkarte auf Gegner, kommt es zu einem rundenbasierenden Kampf, in dem Sie Ihre Truppen, Spezialfähigkeiten und Zorngeister einsetzen: Adrenalin pur. Erfolgreiche Kämpfe sowie abgeschlossene Aufträge geben neue Items und Erfahrungspunkte: Endorphine pur. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Mit Ausnahme der **Krieg und Frieden**-Ausmaße annehmenden Dialoge macht **King's Bounty** derzeit alles richtig. Die Echtzeit-Karte ist für **HoMM**-Liebhaber ungewohnt, ebenso der Wegfall des Städte-Managements. Die unfassbar intensiven und dramatischen Kämpfe aber sind Rundenstrategie auf höchstem Niveau.

ENTWICKLER: **1C**
ANBIETER: **Flashpoint**
TERMIN: **Ende 2008**



HINDERNIS | Eine solche Barriere müssen Fernkämpfer entweder umgehen oder zerstören, bevor sie erfolgreich Gegner unter Beschuss nehmen.

ZORNGEISTER | Rechts im Bildschirm sehen Sie die verfügbaren Möglichkeiten mit den mächtigen Spezialkämpfern.

AN DER REIHE | In **HoMM 5** kommen Einheiten je nach Initiative unterschiedlich oft zum Zug, während **King's Bounty** jede Runde jede Einheit kämpfen lässt.

◀ **VERGLEICH** | **HoMM 5** unterscheidet sich in Details: Bei Stadtkämpfen gibt es Belagerungs- und Verteidigungsgerät. Der Held greift nicht nur per Magie, sondern auch als Kämpfer ein. Es ist nur eine Aktion pro Zug möglich, während in **King's Bounty** ein Fernkämpfer je nach Aktionspunkten auch erst laufen und dann von einer günstigeren Position schießen kann.

FAZIT | Die Schlachten auf den sechs- respektive viereckigen Feldern sind für Rundenstrategen in beiden Spielen enorm schweißtreibend und dramatisch. Auf der Abenteuerkarte ist **King's Bounty** schneller und flüssiger, **HoMM 5** dafür deutlich komplexer.

DIE BESTEN ZAUBERSPRPÜCHE

Wie in jedem Fantasy-Rollenspiel gibt es auch in King's Bounty Zaubersprüche en masse – wir präsentieren Ihnen unsere Favoriten.

GRISU | Der Homunculus-Spruch an diesem Drachen in Aktion.

6 PHOENIX | Zaubert einen optisch eindrucksvollen Feuervogel herbei, der an Ihrer Seite kämpft.

5 HOMUNCULUS | Verwandelt Einheiten in Winzlinge und schwächt sie entsprechend.

4 LIGHTNING | Ja, ein Blitzschlag ist nicht originell – aber sehr wirkungsvoll. Brrrzz.

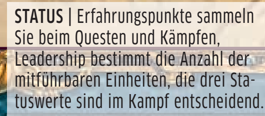
3 MAGIC CHAINS | Die magischen Ketten verhindern, dass Einheiten ihre Spezialaktionen nutzen.

2 TARGET | Einheit wird Primärziel gegnerischer Angriffe. Nützlich, um Feuer abzuwehren.

1 MIRROR OF PAIN | Fügt einer Einheit Schaden proportional zu ihrem letzten Angriff zu.

DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

STATUS | Erfahrungspunkte sammeln Sie beim Questen und Kämpfen, Leadership bestimmt die Anzahl der mitführbaren Einheiten, die drei Statuswerte sind im Kampf entscheidend.





ROHSTOFFE | Der derzeitige Vorrat an Gold (kauft Kreaturen), Zorn („kauft" Zorngeister) und Mana („kauft" Zauber).





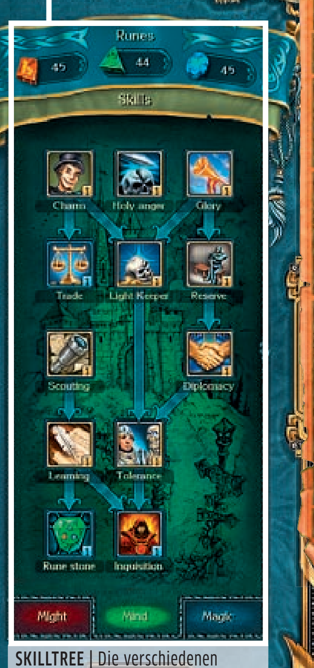
ZORNGEISTER | Diese Stelle im Interface überarbeiten die Entwickler gerade. So oder so sehen Sie hier, welche der Geister Sie bereits haben und auf welchem Level diese sind.



INVENTAR | Hier verwalten Sie, was der Held im Laufe der Suche eingesackt hat, und legen Gegenstände an, welche die Attribute beeinflussen. Heiratet Ihr Charakter, stehen Ihnen zusätzlich die Slots Ihrer Frau (oben links) zur Verfügung.



TRUPPEN | Ihre Armeen platzieren Sie in fünf aktiven und zwei Reserve-Slots. Natürlich lassen sich Einheitenverbünde auch aufteilen und verkaufen. Haben Sie von einer Einheit mehr Kämpfer, als es Ihre Leadership zuließe, übernimmt der Computer im Kampf deren Kontrolle.



SKILLTREE | Die verschiedenen Fähigkeiten sind in drei Kategorien geteilt: Kampf, Geist (für Diplomatie und Handel), Magie. Fast jede Fertigkeit lässt sich dreimal aufwerten, dafür opfern Sie die jeweiligen Runen (bunte Steine über dem Skilltree).



VERGLEICH | Bei **Heroes of Might and Magic 5** gibt es vier grundlegende Charakterattribute, Fertigkeiten (dreistufig) und verschiedene Spezialisierungen. Allerdings lässt sich nur eine begrenzte Zahl an Fertigkeiten erlernen.

FAZIT | In beiden Spielen ist die Charakterentwicklung sehr taktisch: In **HoMM** wegen der Begrenzung in **King's Bounty**, weil das Erlernen Runen kostet. Reizvoller ist aber, dass sich in **King's Bounty** alles erlernen lässt.

Flatout: Ultimate Carnage

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Weber

Schnell, verrückt, spaßig – im Sommer geht Flatout in die nächste Runde.



Höher, schneller, weiter – das scheint das Motto des Entwicklers Bugbear Entertainment zu sein. Genau wie im Vorgänger setzen die Finnen in **Flatout: Ultimate Carnage** noch einmal eins drauf: Noch mehr Action, noch mehr Objekte auf den Strecken und noch mehr Spaß – so das Versprechen. Anfang Mai machten wir uns deshalb auf nach Helsinki, um zu überprüfen, was das Arcade-Rennspiel taugt.

Im siebten und höchsten Stockwerk eines unscheinbaren Bürogebäudes empfängt uns Jussi Laakkonen, der Leiter der Geschäftsentwicklung bei Bugbear Entertainment. Nach einer kurzen Führung durch die Büros der Programmierer, Grafiker und Produzenten, die teilweise bereits an einem weiteren, noch nicht bekannt gegebenen Spiel arbeiten, betreten wir den Präsentationsraum. Dort steht schon ein PC bereit, der uns zusammen mit einem riesigen LCD-Fernseher, Lenkrad und Gamepad den gesamten Nachmittag lang zur Verfügung stehen sollte, um **Flatout: Ultimate Carnage** ausgiebig anzuspielen.

> „Es wird immer einen Markt für Fun-Racer geben."
>
> **Jussi Laakkonen,** Leiter der Geschäftsentwicklung bei Bugbear Entertainment

Bereits im Sommer 2007 erschien der Titel für Microsofts Xbox 360, die PC-Fassung unterscheidet sich in keiner Weise von der Konsolenversion. Lediglich die Polygonzahl der Flitzer schrauben die Entwickler nach oben, versichert Laakkonen. Die Frage nach einer möglichen Direct-X-10-Unterstützung schmettert er dagegen ab. Sowohl Windows Vista als auch die nötige Hardwareausstattung seien nicht verbreitet genug, so die Erklärung. Klare Worte, die uns während der Einführung um die Ohren gehauen werden, doch unsere daraus resultierende Skepsis sollte schnell in Vergessenheit geraten.

Flatout: Ultimate Carnage gleicht dem Vorgänger stark, sodass sich Kenner von **Flatout 2** schnell zurechtfinden. Wie gehabt, stehen im Karrieremodus unzählige Rennen an, mit denen Sie Kohle scheffeln und Strecken freischalten. Mit den gewonnenen

NOCH MEHR VERWÜSTUNG

Während der schweißtreibenden Rennen bleibt kein Stein auf dem anderen. Wir zeigen Ihnen die Stadien der Zerstörung.



VORHER, NACHHER | Auf den Strecken gibt es nur wenige unüberwindbare Hindernisse. So wie das Gerüst enden die meisten Gegenstände.



HARMLOS | Leichte Rempler haben kaum Einfluss auf die Flitzer, außer, dass Funken sprühen und Kratzer im Lack als Andenken bleiben.



BRENZLIG | Sind die Geschwindigkeiten höher oder gar ein Hinderniss im Weg, zerbeult ein Unfall die Flitzer erheblich mehr.

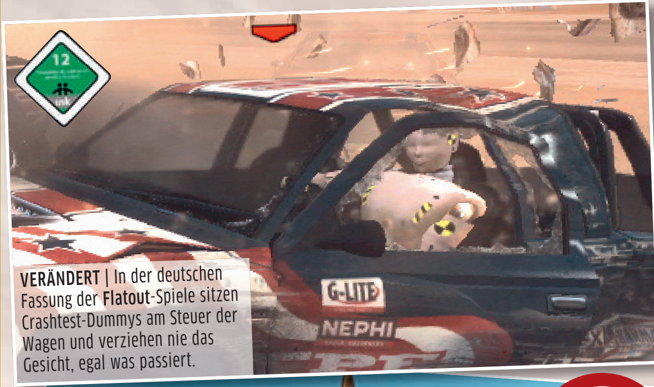


TÖDLICH | Die Steigerung ins Extrem: Solche Unfälle sind das Ende eines jeden Rennens. Gut, dass nur Crashtest-Dummys am Steuer sitzen.

FLATOUT UND DER JUGENDSCHUTZ

Seit der erste Teil des Arcade-Rennspiels 2004 erschienen ist, müssen die Entwickler ihr Spiel für Deutschland immer extra anpassen.

Das ist etwas, das Jussi Laakkonen im Gespräch nicht nachvollziehen kann. Es gibt seiner Meinung nach genügend andere Titel (etwa **Motorstorm** auf der Playstation 3), die genau dasselbe zeigen wie die **Flatout**-Reihe, aber ungekürzt eine USK-Freigabe bekommen. Für ausländische Entwickler ist es oftmals schwierig, die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle nachzuvollziehen.



VERÄNDERT | In der deutschen Fassung der **Flatout**-Spiele sitzen Crashtest-Dummys am Steuer der Wagen und verziehen nie das Gesicht, egal was passiert.



UNGESCHNITTEN | Im Original schleudern Sie Menschen durch die Gegend, die vor Schmerz schreien oder von den Flitzern überrollt werden. Eindeutig zu hart für deutsche Jugendliche?

Moneten kaufen Sie sich dann bessere Karren, die sich sogar tunen lassen. Neu ist der namensgebende Carnage-Modus, der eine Sammlung von Minispielen darstellt. Vier Sorten haben Sie zur Wahl: Zerstörungswettbewerbe, „Entkomme der Bombe"-Rennen, Deathmatch-Derbys und Stunt-Events. In allen vier Varianten hängt der Sieg von den erzielten Punkten ab, für die Sie einen bronzenen, silbernen oder goldenen Pokal abräumen und wiederum frische Herausforderungen freischalten.

Die Zerstörungswettbewerbe und Deathmatch-Derbys erweisen sich als die spaßigsten. Erstgenannte sind im Prinzip normale Zeitrennen, bei denen Sie von Checkpoint zu Checkpoint rasen und nach jedem durchfahrenen Tor einige Sekunden zurückerhalten. Läuft die Uhr ab, endet die Fahrt, egal wie viele Runden Sie absolviert haben. Was sich einfach anhört, ist aber nur die Grundherausforderung. Punkte bekommen Sie dafür nicht – nur angerichteter Schaden lässt den Zähler in die Höhe schnellen. Deshalb rammen Sie Gegner von der Strecke oder in Leitplanken und verwüsten die Piste so stark wie möglich. Die Grafik-Engine brennt dabei ein wahres Effektfeuerwerk ab. Die Deathmatch-Derbys treiben die Unfälle ins Extreme. Ähnlich wie vor etwa zehn Jahren in **Destruction Derby** starten Sie mit Ihren Gegnern in einer kleinen Arena und rasen kurz nach dem Start aufeinander zu. Ab diesem Zeitpunkt zählt es nur noch, Ihre Kontrahenten zu verschrotten, dabei aber nicht selbst als Haufen Altmetall auf der Piste zu enden. Gewonnen hat, wer als Letztes übrig ist oder nach Ablauf der Zeit am wenigsten beschädigt auf der Strecke steht. Ab und zu tauchen Power-ups auf, die an Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 3** erinnern. Da gibt es zum Beispiel Hilfsmittel, mit denen Sie plötzlich mehr Schaden anrichten, eine höhere Punktzahl kassieren oder Ihren Boliden reparieren. Das Problem daran: Auch die KI versucht die praktischen Werkzeuge aufzusammeln und setzt sie effizient ein, was die Events spannend macht.

Ein echtes Zeitrennen ist „Entkomme der Bombe". Mit einer

CARNAGE-MODUS: DAS GEMETZEL IM ÜBERBLICK

Namensgebend und neu: Der Carnage-Modus ist eine Sammlung von Events und Mini-Spielen. Wir verraten, welche Herausforderungen Sie erwarten.

GESAMTPUNKTE

STUNT | Die aus den anderen **Flatout**-Teilen bekannten, wunderbar sinnlosen Stunts sind ebenfalls mit von der Partie. Neben Hochsprung gibt es auch Bowling, Darts und viele mehr.

ZERSTÖRUNG | Im Prinzip ein normales Rennen von Checkpoint zu Checkpoint gegen die Zeit. Punkte erhalten Sie für zerstörte Gegner.

BOMBE | Sie rasen durch Checkpoints (2). Läuft die Zeit (1) ab, bevor Sie das grüne Tor durchfahren, explodiert der Pickup. Punkte (3) kassieren Sie, solange Sie am Leben bleiben.

CRASH-DERBY | Wie in einem Deathmatch eines Ego-Shooters ist Ihr Ziel, Ihre Kontrahenten aus dem Rennen zu rammen. Power-ups helfen dabei.



DA BRENNT DER BILDSCHIRM | In **Flatout: Ultimate Carnage** packen die Entwickler noch mehr zerstörbare Objekte auf die Strecken als bisher. Ein furioses Action-Feuerwerk.

Sprengladung im Kofferraum heizen Sie dabei über die Kurse, immer auf der Jagd nach dem nächsten Checkpoint. Läuft die Uhr ab, ist das Schicksal Ihres Crashtest-Dummys besiegelt: Ihr Wagen explodiert. Je länger Sie auf der Strecke durchhalten, umso mehr Zähler streichen Sie ein und desto wertvoller fällt der Pokal aus.

Der Stunt-Modus erfährt keine Veränderung im Vergleich zu den vorangegangenen Teilen. Noch immer schleudern Sie Ihr Plastikmännchen durch die Windschutzscheibe im Hochsprung gen Wolken, reißen überdimensionierte Bowling-Pins mit ihm um oder klatschen es gegen eine riesige Dartscheibe. Im Carnage-Bereich hagelt es hierfür abermals Punkte. Lustiger ist es aber, im Hotseat-Modus – also mit Freunden vor nur einem Rechner – nach der Reihe die wahnwitzigen Akrobatikeinlagen zu durchleben und zu versuchen, sich gegenseitig zu übertreffen.

Selbst Laakkonen hat hier noch Spaß gegen uns, obwohl der sein Spiel schon in- und auswendig kennt. Nach etwa vier Stunden geht unsere Anspielpartie langsam zu Ende und wir sinnieren mit Jussi über die Zukunft der Reihe: „In Sachen **Flatout** sind wir mittlerweile routiniert," gibt er zu, während er sich ein Stück Gebäck schmecken lässt, „da wissen wir inzwischen, was wir zu tun haben." Aber aus seiner Sicht ist dies nicht schlimm, es gebe immer einen Markt für Fun-Racer wie **Flatout**, stellt er als Überlegung in den Raum. Bugbear sehe die Schwierigkeit eher darin, den Spieler emotional zu berühren, was die eigentliche Herausforderung sei, an der man gerade arbeitet. Ob er sich damit auf **Flatout 3** bezieht oder vielleicht einen völlig anderen, bisher unbekannten Titel, das will er noch nicht verraten.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Gerade im Mehrspielermodus habe ich die Reihe bisher geliebt und mich deshalb auf die Fortsetzung gefreut. Aber: Die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger sind marginal, und dass es keine Extra-Inhalte als Ausgleich für die Wartezeit gibt, ist ärgerlich. Jede Menge Spaß machen die Zerstörungsorgien dennoch. Wer auf pausenlose Action abfährt und keinen Wert auf Realismus legt, fühlt sich sofort zu Hause.

ENTWICKLER: **Bugbear Entertainment**
ANBIETER: **Empire Interactive**
TERMIN: **Sommer 2008**

BITTE WENDEN | Die beste Taktik, um in Burnout zu gewinnen: Zerstören Sie einfach das gegnerische Fahrzeug oder rammen Sie es – wie hier – von der Strecke.

HINWEIS

Alle Screenshots entstammen der Xbox-360-Version.

Burnout Paradise

Von: Sebastian Weber

Eines der erfolgreichsten Arcade-Rennspiele der Konsolen kommt endlich für den PC – das wurde aber auch Zeit!

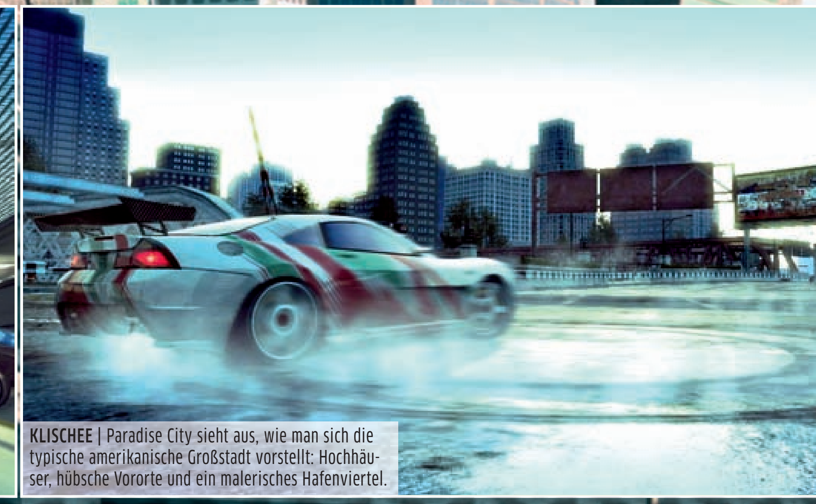
Die Burnout-Reihe zählt seit etwa sieben Jahren zu den festen Rennspiel-Größen auf den Konsolen, fand aber bisher nie den Weg auf den PC. Bis jetzt: Im Mai kündigte Publisher Electronic Arts überraschend an, den jüngsten Spross Burnout Paradise zu portieren.

Wann der Ausflug in die fiktive Stadt Paradise City, dem Schauplatz der Arcade-Rennen, beginnt, steht noch nicht fest. Einen Eindruck vom Umfang verschafft die im Januar für die Xbox 360 und Playstation 3 erschienene Version: Statt wie in anderen Rennspielen einfach nur ein langweiliges Menü vorgesetzt zu bekommen, in dem man die nächsten Events ausschaut und startet, fahren Sie in Burnout Paradise völlig frei durch eine amerikanische Großstadt. Dort gibt es verschiedene Anlaufstellen für einen aufsteigenden Rennfahrer: Am Schrottplatz besorgen Sie sich neue Karren, Sie reparieren Ihre Schrottlauben in Werkstätten, fordern herumfahrende Flitzer zu spontanen Wettkämpfen heraus oder nehmen an verschiedenen Events teil, die auf der Stadtkarte verteilt sind. Wie so oft starten Sie als wenig beachteter Jungspund und erarbeiten sich nach und nach einen Ruf, was neue Rennen und Fahrzeuge freischaltet. Insgesamt 75 Flitzer umfasst der Fuhrpark, wobei diese in verschiedene Klassen unterteilt sind – Crash, Stunt und Tempo. Für jeden Zweck gibt es also ein passendes Gefährt.

Die Burnout-Reihe stand schon immer als Synonym für hohes Tempo, wenig realistischen, aber dafür um so spaßigeren Spielverlauf und atemberaubende Unfällen. Die Wettbewerbe in Burnout Paradise erfüllen diesen Anspruch. Denn außer in den normalen Stra-



KOLLATERALSCHADEN | Die Straßen von Paradise City sind teilweise stark befahren – Hindernisse wie der blaue Jeep bedeuten so schnell das Aus.



KLISCHEE | Paradise City sieht aus, wie man sich die typische amerikanische Großstadt vorstellt: Hochhäuser, hübsche Vororte und ein malerisches Hafenviertel.

ENORME FREIHEIT

In Burnout Paradise klicken Sie sich nicht durch langweilige Menüs, sondern durchfahren eine riesige Stadt, in der die Spielmodi auf Sie warten.

TAKEDOWN!

ZERSTÖRUNG | Erzielen Sie eine bestimmte Zahl an Takedowns, haben Sie gewonnen.

NEUWAGEN | Außer von besiegten Gegnern bekommen Sie auch auf dem Schrottplatz „neue" Flitzer.

UNTER DRUCK | Ein Rennen gegen die Zeit: Erreichen Sie das vorgegebene Ziel rechtzeitig, sonst verlieren Sie.

SCHÖNHEITSKUR | Hin und wieder ist es nötig, die eigene Schrottlaube zu reparieren – kostenlos.

RASER | Normale Rennen, aber härter als gewohnt: Ohne spektakuläre Unfälle kommen auch sie nicht aus.

ßenrennen liegt der Fokus überall auf den effektvollen Karambolagen. Um den Road-Rage-Modus zu gewinnen, rammen Sie eine bestimmte Zahl an Konkurrenten auf der Strecke in den Totalschaden – ein sogenannter Takedown. Jedes Mal, wenn einer der anderen Fahrer wegen Ihnen von der Piste segelt, zoomt die Kamera auf den Crash und das Programm verbiegt, verkratzt und verbeult die Karre in Zeitlupe. Ein herrlicher Anblick.

Ganz anders sieht es aus, wenn Sie an einem Marked-Man-Wettbewerb teilnehmen. Hierbei sind Sie nicht mehr der Jäger, sondern das Opfer. Schaffen Sie es, von einem Punkt der Karte zu einem anderen zu rasen, ohne dabei selbst einen Takedown zu kassieren, gewinnen Sie. Andernfalls bleibt nur ein Haufen Metallschrott zurück. Derart abgefahren geht es in allen der fünf Rennmodi zu.

Da Grafik und Schadensmodell unglaublich detailliert gelungen sind, sehen die Rennen und Unfälle toll aus. Die Mischung aus realitätsnahen Beschädigungen und übertriebenen Effekten sorgt für den einen oder anderen Adrenalinstoß. Ob Criterion noch ein wenig in der Technikkiste kramt und vielleicht Direct X 10 auspackt, ist bisher unklar. Lediglich den Online-Modus will man aufpolieren, sodass er den nahtlosen Übergang von Offline- und Internetpartie noch leichter möglich macht als auf den Konsolen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

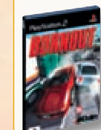


Schnell, unrealistisch, beeindruckend, spaßig – vier Adjektive, die **Burnout Paradise** treffend beschreiben. Auf der Konsole hat mich die Arcade-Raserei mit ihrer spielerischen Freiheit und den detailverliebten Unfällen beeindruckt. Dass sich EA nun endlich traut, diese Reihe auch für den PC zu bringen, war längst überfällig. Viel schiefgehen kann nicht, immerhin wurde der Titel mit Lob überschüttet.

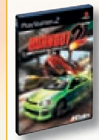
ENTWICKLER: **Criterion**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Nicht bekannt**

BURNOUT IM ÜBERBLICK:

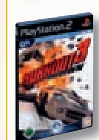
Entwickler Criterion hat bereits sechs Burnout-Spiele veröffentlicht:



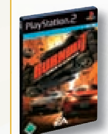
Burnout (2001)
Hohes Tempo und effektreiche Unfälle sind die Markenzeichen, die bis heute die Reihe ausmachen.



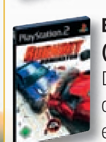
Burnout 2: Point of Impact (2002)
Führt die Crash-Szenarien ein, eine Vorstufe zu den heutigen Takedowns.



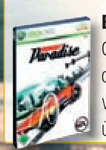
Burnout 3: Takedown (2003)
Der erste Titel, der auf allen Konsolen über den Online-Modus verfügt, außerdem führt er die Takedowns ein.



Burnout Revenge (2005)
Mehr Spielmodi und der Fokus auf Unfälle machen Teil 4 aus. 2006 erscheint die Xbox-360-Version.



Burnout Dominator (2007)
Das letzte **Burnout**, das für die alte Konsolengeneration erscheint.



Burnout Paradise (2008)
Gravierende Neuerung: Eine offene Spielwelt, in der gewohnte Spielmodi fehlen, überrascht die Fans.



AUSFLUG | Die Landstraßen um die Stadt herum dienen ebenfalls als Rennstrecke und unterscheiden sich optisch komplett von den mit Hochhäusern gesäumten Asphaltschlangen im Ortskern.

VIERRADANTRIEB | Pure schickt Sie mit PS-starken Quads ins Rennen. Ihr Gefährt basteln Sie vom Stoßdämpfer bis zur Lackierung selbst zusammen.

Pure

Von: Christian Schlütter

Spaß auf vier Rädern! Für Disney macht Black Rock Studios einen Abstecher ins Fun-Racer-Gefilde.

Es ist Anfang Mai. Die deutschen Motorradfahrer nutzen die ersten Sonnentage, um Autobahnen in Paradeplätze zu verwandeln. Zwischen den gemütlichen Harley-Fans und den lebensmüden Geschwindigkeitsfanatikern tummeln sich immer häufiger Quad-Fahrer. Die sehen aus, als wüssten sie weder, wie sie auf das Vierrad hinaufgekommen sind, noch, wie man solch ein Ungetüm fährt. Auf dem Weg zum Flughafen trösten wir uns mit dem Gedanken, dass uns bald jemand zeigt, wie man solche Höllenmaschinen bändigt. Es geht nach England, nach Brighton zu den MotoGP-Machern Black Rock Studios, die mit Pure den Schritt aus dem Simulationsschatten hinaus in die schillernde Fun-Racer-Welt machen wollen. Auf Hochgeschwindigkeits-Quads brettern Sie in Pure über hügelige Landschaften und schrammen dabei mit jedem weiteren Trick ein Stückchen enger am virtuellen Tod vorbei – effektvolle Unfälle aus Skater-Videos sind nichts dagegen.

Gegen 16 Konkurrenten, wahlweise menschliche oder künstliche, treten Sie auf Rundkursen wie Wyoming, New Mexico oder Italien an. In den Spielmodi Race und Sprint gewinnt, wer zuerst die Ziellinie erreicht. Freestlye hingegen lässt mehr Raum für Tricks, die schlussendlich den Sieg bringen. Das heißt aber nicht, dass Sie in den beiden ersten Modi stumpf im Kreis fahren. Black Rock hat sich ein kluges System einfallen lassen, um Sprünge und Kunststückchen sinnvoll einzubinden. So stehen Ihnen zu Beginn eines jeden Rennens nur Tricks aus der Kategorie A (benannt nach dem A-Knopf auf dem Xbox-

LEISTUNGSSTARKER GRAFIKMOTOR

Kann Black Rocks hauseigene Engine mehr als wunderschöne Rennstrecken zaubern?

Codemasters nutzt seine Ego-Engine für zwei verschiedene Genres (Race Driver: Grid/Operation Flashpoint 2). Wir wollten wissen, ob Black Rock dasselbe Vorgehen für die Pure-Engine plant. „Wir sind ein Rennspiel-Studio. Und in den nächsten fünf Jahren wird sich das auch nicht ändern“, so Produzent Jason Avent. Black Rock arbeitet bereits an einem weiteren Rennspiel, das die Pure-Engine nutzt.



AUFGEBLASEN | Durch Objekte wie diesen Ballon will Black Rock dem Spieler das Gefühl geben, sehr hoch zu fliegen. Im fertigen Spiel soll Ihr Quad sogar damit kollidieren können.

WOLKENFLITZER | Auf der New-Mexico-Strecke rasen Sie durch zerklüftete Berghänge. So nah wie hier kommen Sie Ihren Gegnern auf der Piste nur selten.

DRÄNGLER | Gerade zu Beginn einer Partie kommt es zu Remplern. Bis zu 16 Spieler treten gegeneinander an.

HÖHENANGST | Auf der Italien-Strecke stürzen Sie hunderte Meter tief auf den Gardasee zu. Beeindruckend!

360-Pad) zur Verfügung. Wer hier gut vorankommt, füllt die Boost-Leiste auf und schaltet B-Tricks und schließlich Y-Tricks frei. So hangeln Sie sich vom eher simplen „Einhänder“ hoch bis zu halsbrecherischen Kabinettstückchen wie dem „Christ Air“, dem „Superman“ oder dem „Stripper“. Das Ganze gipfelt dann in den sogenannten Signature Tricks, von denen jeder der sieben wählbaren Charaktere acht besitzt. Beobachten konnten wir zum Beispiel den „Superhero“ oder die „Air Guitar“. Durch einen Signature Trick füllt sich Ihre Boost-Leiste wieder komplett auf, sodass Sie mit Höchstgeschwindigkeit über den Parcours rasen. Wer also die besten Tricks zeigt, hat auch auf der Strecke die Nase vorn.

Pure bietet die eindrucksvollsten Luftpassagen und Sprünge seit Langem. Produzent Jason Avent spricht vom „Vertigo Rush“, einer Mischung aus Rausch und Höhenangst. Als er während der Präsentation sein Quad auf der Italien-Strecke über eine steile Klippe scheucht, wird uns schlagartig klar, was er meint: Hunderte von Metern stürzt das vierrädrige Vehikel in die Tiefe, in der Ferne erblicken wir den Gardasee und eine riesige Schlossruine. Während die Geräuschkulisse zu einem Angst erregenden Fiepsen zusammenschrumpft, löst Avent immer neue Tricks aus und schafft es doch noch, im richtigen Moment alle vier Räder auf den sicheren Boden zu setzen. Adrenalin pur! Und die phänomenale Weitsicht hat nicht nur rein optische Gründe. Avent: „In der Luft kannst du Streckenabschnitte sehen, die dir sonst verborgen bleiben.“

Wer also in all der Hektik einen kühlen Kopf bewahrt, verschafft sich durch Streckenkenntnis klare Vorteile. Das schlägt sich auch im Mehrspieler-Teil nieder, in dem Fahrer online gegeneinander antreten. „Jedes Feature des Einzelspielerteils kann man auch online benutzen“, meint Avent. Dazu gehören Fahrer-Outfits und Signature Tricks genauso wie Quad-Einzelteile. Denn in der „Build your Ride“-Sektion lässt Sie Pure Ihr eigenes Gefährt zusammenbasteln. Stoßdämpfer, Reifen, Gestänge – viele Veränderungen sehen nicht nur cool aus, sondern wirken sich auch direkt auf das Fahrverhalten aus. So haben Sie den Sieg immer selbst in der Hand. In der Online-Lobby analysieren Sie zudem die Quads der Konkurrenten und modifizieren den eigenen Flitzer dementsprechend.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Die Strecken von **Pure** sehen einfach fantastisch aus, die Weitsicht lässt Ihnen den Atem stocken und viele kleine Ideen könnten für Langzeitmotivation sorgen. Einziger Knackpunkt bis jetzt: Das Trick-System ist noch sehr auf die Xbox-360-Konsole zugeschnitten. Wenn Black Rock es schafft, auf dem PC allzu wildes Tastengefummel zu vermeiden, steht uns ein wirklich waghalsiger Spaß bevor.

ENTWICKLER: **Black Rock Studio**
ANBIETER: **Disney Interactive Studios**
TERMIN: **Herbst 2008**

ALLES ÜBER QUADS

Ursprünglich wurde das Quad 1962 in Deutschland als „Kraftkarren“ (KRAKA) für das Militär entwickelt.



ANGESPIELT | In einer Spielhalle in Black Rocks Heimatstadt ist ein Quad zu finden.

Es handelt sich um vierrädrige Kraftfahrzeuge für ein oder zwei Personen. Gesteuert und beschleunigt wird an der Lenkstange. Um höher oder weiter zu springen, verlagert der Fahrer sein Gewicht. In Deutschland darf das Quad mit dem normalen PKW-Führerschein gefahren werden. Seit 2005 gibt es zudem die Führerscheinklasse S, mit der 16-Jährige Quads mit bis zu 50 Kubikzentimetern führen dürfen.



▲ **ALLE MANN DRAUF** | Gegen Ende der Sneak-Peek-Veranstaltung versammeln sich alle Teilnehmer im Dungeon von Tortage, um dort gemeinsam einen Bossgegner umzuhauen – mit Erfolg.

▶ **EXPERTENRUNDE** | Unsere fünf Leser bringen viel Erfahrung in Sachen MMORPGs mit: **WoW**, **Dark Age of Camelot (DAoC)** und **Everquest 2** stehen ganz oben auf ihren Spiele-Listen.

SNEAK PEEK

Age of Conan: Hyborian Adventures

Von: Stefan Weiß

Fünf Helden, ein Startgebiet, zehn Levelaufstiege, etliche Lags und jede Menge Spaß!

Kriegerisch wirkende Gestalten, vier davon weiblich und recht knapp bekleidet, erforschen ein finsteres Verlies. Alle haben ihre Waffen gezogen, Schwerter, Dolche und Zweihänder schimmern im Fackelschein. „Leute, da ist der Boss, los jetzt!“, ruft die muskulöse Heldin, die an der Spitze der Gruppe marschiert. Sekunden später hört man klirrende Waffen – „Ich hab die Aggro, wo bleibt der Heal?“, meldet sich kurz darauf erneut die Kriegerin zu Wort, als sofort ein blauer Zaubereffekt die geforderten heilsamen Lebenspunkte schenkt. Solche Szenen spielen sich ab, wenn begeisterte Rollenspielfans an den PCs in unserem Gamelab die Spielwelt von **Age of Conan** (Beta-Version) unsicher machen.

Ob die Veranstaltung überhaupt stattfinden könnte – diese Frage hatte uns im Vorfeld noch ein wenig Bangen beschert, da eine Nachricht von Entwickler Funcom zwei Tage vorher verkündete, dass die Server für einige Zeit offline sein würden. Am Freitag dann die erlösende Nachricht seitens Publisher Eidos: Funcom würde alles daran setzen, dass in dem Zeitfenster von 10 bis 17 Uhr die Server verfügbar wären. Und das waren sie dann auch – an dieser Stelle ein dickes Dankeschön dafür.

Pünktlich zu Spielbeginn zogen Björn Partsch (32) und Michael Haase (28) gen Hyboria, um sich ihre Spielfigur zu erstellen. Björn ist aktiver **WoW**-Spieler und betreibt auch Live-Action-Rollenspiel, er entscheidet sich gleich für einen Charakter der Magierklasse und erstellt akribisch einen Herold von Xotli. Michael hingegen hat mit **WoW** so gar nix am Hut, er spielt lieber **Dark Age of Camelot** („Toller PvP-Modus“) und **Everquest 2** („Super Community“). Er zieht mit einer weiblichen Assassinen-Schurkin los. Die beiden gewinnen im Spiel etwas Vorsprung vor den anderen drei Teilnehmern, da diese per Handy melden, sich verfahren zu haben und sich deshalb verspäten.

Schließlich erreichen die aktiven **WoW**-Spieler Michel Mayr (26), Michael Pfeifle (29) und Johannes Maier (23) die Redaktionsräume, schieben sich schnell eine Breze beziehungsweise etwas Süßgebäck rein und machen sich ebenfalls mit Eifer daran, ihren Charakter zu erstellen. Alle drei entscheiden sich für eine weibliche Spielfigur, obwohl Michel sachlich feststellt: „Schaut euch mal die Kerle an, die sehen ja mal richtig geil aus, mit Veilchen am Auge und so.“ Trotzdem scheinen es ihnen die vielen Schieberegler für weibliche Details wie etwa die Größe der Brüste angetan zu haben. „Damit könnt ich mich stundenlang beschäftigen“, ruft Michel,

SNEAK PEEK

PCG-Sneak-Peek: Was ist das?
Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. An der Sneak Peek kann jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Website pcgames.de vorbei.



AFFENTANZ | Bossgegner wie diesen mächtigen Gorilla gibt es auch schon im Startgebiet jede Menge. Im Team sind diese jedoch schnell besiegt – ein wenig zu schnell, wie unsere fünf Leser feststellen.

während Michael P. sich fragt: „Hm, welchen Ohrenwinkel soll ich denn jetzt einstellen?" Für alle fünf Teilnehmer steht schnell fest, dass die umfangreiche und detaillierte Charaktererschaffung in **Age of Conan** eine gelungene Sache ist. Michel hat eine Wächterin am Start, Michael P. eine Mitrapriesterin, Johannes rundet mit einer Barbarin die Gemeinschaft ab.

Im Startgebiet angekommen, zieht jeder Leser in seiner Tutorial-Instanz los, um die Vorquests zu erledigen, die den Zutritt zu Tortage gewähren. Dort angelangt, kann man dann gemeinsam mit den anderen Mitspielern questen. Michael H. gefallen die lippensynchron gesprochenen Dialoge, die dem Spiel viel Atmosphäre verleihen. Auch Johannes bescheinigt den ersten Solo-Inhalten ein „Supertoll – man kann sogar mit der NPC-Dame ein

Ein wenig Eingewöhnungszeit in das Kampfsystem ist bei allen fünf Spielern zu beobachten. „Wenn man jahrelang das System von **World of Warcraft** gewohnt ist, muss man sich erst mal ganz schön umstellen", meint Michel.

Details wie Kollisionsabfrage bei Charakteren überraschen positiv. „Das ist ja mal was Tolles", gibt Michael P. diesbezüglich zu Protokoll. Dass man bei **Age of Conan** per Tastendruck aktiv blockt und auch die Defensive einstellen kann, wird nicht von allen Teilnehmern wahrgenommen oder umgesetzt. Priester-Spieler Michael findet das „zu komplex, um es bei der eigenen Figur einzusetzen, jedoch kann man die Gegner schön kontern, wenn man deren Defensive aushebelt". „Schickes Feature, leider habe ich es zu spät entdeckt", sagt Björn. Assassine Michael und Barbar Johannes haben das aktive Blocken

> „Guck mal, da läuft einer mit ‘nem abgetrennten Arm herum, ist ja krass!"
>
> Johannes Maier, Sneak-Peek-Teilnehmer

wenig plaudern, während man sie zur Stadt begleitet". Details, die Rollenspielern gefallen. „Dank der Dialoge kann man sich gut in die Rolle eines ehemaligen Sklaven hineinversetzen", fügt Michel hinzu. Michael Haase ist gefesselt von der Geschichte, während Björn später im Fragebogen beschreibt: „Das Spiel besitzt schöne Quests mit Geschichte, aber letztlich ist es auch nur eine Art: Gehe dorthin, hole Gegenstand X, töte 20 Schlangen... Quasi Standard, aber in schöner Verpackung", so sein Fazit.

für die eigene Figur gar nicht benutzt. Michel meint dazu: „Für aktives Blocken hab ich keine Zeit." Jedoch finden alle Teilnehmer das „Shielding"-System bei den Gegnern erfrischend, neu und dynamisch. Björn gefallen hier die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten, die ein Charakter hat, Michael P. war zwar vom Zielsystem anfangs etwas verwirrt, empfindet das Kampfsystem jedoch angenehm actionlastig. Michael H. gefallen Tempo und Action der Kämpfe, allerdings „ist man anfangs etwas verwirrt, was man



„Boss down! War zwar einfach, aber man freut sich."

MICHAEL ÜBER AGE OF CONAN: „Musik- und Soundkulisse sind sehr atmosphärisch, auch das erwachsene Setting gefällt mir sehr. Etwas erstaunt war ich über meine Priesterfigur. Sie überzeugte weniger als primäre Heilklasse, da die Heil-Leistung einfach zu niedrig war. Das Schadenspotenzial war übrigens überraschend hoch. Schön fand ich, dass alle Heilsprüche Gebietszauber waren."

NAME: Michael Pfeifle (Kurghani)
ALTER: 29 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Eve Online, WoW
GESPIELTER CHARAKTER: Mitrapriester



„Für'n Magier schwingt der 'ne dicke Keule!"

NAME: Björn Partsch (Zharrapp)
ALTER: 32 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: WoW, Wii-Spiele
GESPIELTER CHARAKTER: Herold von Xotli

BJÖRN ÜBER AGE OF CONAN: „Das Kampfsystem empfinde ich als recht interessant. Für meinen Charakter war es jedoch ein wenig schwer, geeignete Quests zu finden. Da hätte ich wohl erst ein wenig mehr grinden sollen. Was mich an der gespielten Beta-Version nervt, sind die vielen und langen Ladezeiten."

MICHEL ÜBER AGE OF CONAN: „Mit etwas Übung ist der Wächter als Tankklasse durchaus gelungen. Die Gegner an sich zu binden, ist mit diversen Skills möglich und der Schaden, den ich austeile, scheint auch gut mit den Level-ups anzusteigen. Insgesamt finde ich das Kampfsystem interessant und innovativ. Das Startgebiet ist sehr detailverliebt und schön anzusehen. Auch wenn ein und dieselben Piratengegner auf mich losgehen, sind sie unterschiedlich bewaffnet und haben verschiedene äußere Merkmale."

NAME: Michel Mayr (Kesz)
ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: WoW
GESPIELTER CHARAKTER: Wächter



„Dem hab ich meinen Schild ins Kreuz gehauen, fett!"

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Grafik



Leser: Das Dschungel-Ambiente sowie die Piratenstadt Tortage kommen sehr gut bei unseren Lesern an. Lediglich die Dungeons unterhalb der Stadt müssen sich den Vorwurf der Eintönigkeit gefallen lassen.

PC Games: Bislang präsentierte sich Age of Conan im Direct-X-9-Gewand. Wir sind schon gespannt, welche Grafikeffekte uns in der fertigen Version erwarten, die auch Direct X 10 unterstützt. Vor allem fragen wir uns, welche Hardware für optimalen Spielgenuss benötigt wird.

Charaktererschaffung



Leser: Wenn sich alle Teilnehmer am liebsten stundenlang mit sämtlichen Schiebereglern für das Aussehen des eigenen Charakters beschäftigen würden, bedeutet das für uns ein klares „Erwartungen übertroffen".

PC Games: Für ambitionierte Rollenspieler ist die Charaktererstellung immer wichtig. Age of Conan bietet hier jede Menge Spielraum. Ähnlich wie bei Everquest 2, Star Wars: Galaxies oder auch The Elder Scrolls: Oblivion stellen Sie von der Nasenlänge bis zur Tätowierung alles ein.

Atmosphäre im Startgebiet



Leser: Ein gelungenes Piratensetting, düsteres und raues Ambiente, viel landschaftliche Abwechslung – Tortage kommt insgesamt gut bei unseren Testern an. Auch Sound- und Musikkulisse finden Zustimmung.

PC Games: Die Außenareale strotzen nur so vor Details. Es macht Spaß, alle Ecken und Winkel der Piratenstadt zu erkunden. Außerdem sorgen die vielen gesprochenen Dialoge für gute Rollenspielatmosphäre. Age of Conan gelingt es, die Spieler schnell an die Geschichte zu fesseln.

drücken soll – man muss erst mal ganz schön aufpassen." Michel und Johannes sind sich einig: „Das Kampfsystem mit dem aktiven Schlagen ist innovativ und schnell, allerdings hab ich anfangs nicht so recht gemerkt, ob ich nun getroffen habe oder nicht, und es bedarf etwas Übung."

Bezüglich der Optik und Atmosphäre gibt es unterschiedliche Meinungen, insgesamt bescheinigen unsere Leser den Dungeons noch etwas Eintönigkeit, während das Dschungelerlebnis der Startinsel sehr gelungen sei. Johannes hierzu: „Die Stadt Tortage ist richtig schön dreckig und blutig, eben so, wie ich mir eine Welt voller Barbaren vorstelle." „Die Grafik ist der Wahnsinn, pervers", meint Michel und Michael H. pflichtet ihm bei: „Quasi das Crysis unter den Rollenspielen!" Michael P. verpasst der Stadt Tortage das Gütesiegel „Piratensetting 1a", Björn hingegen findet die Landschaften mit ihren Bergen, kleinen Seen, dem Lavagebiet und den Küstenabschnitten zwar „sehr abwechslungsreich, aber nicht harmonisch aneinandergefügt. Die Stadt Tortage ist sehr schick, die Wildtiere und Menschen als Gegner sind Standard."

> „Da seid ihr ja, wartet mal auf mich, ich will schließlich auch mitsterben!"
> Michel Mayr, Sneak-Peek-Teilnehmer

Nach den ersten Solo-Aufgaben spielen unsere Leser auch schnell in kleinen Gruppen. Hierbei sorgt ein fieser Bug für Kuriosität: Sobald man eine Quest teilt, können sich die Spieler, die eine Quest auf diesem Wege angenommen haben, nicht mehr bewegen. Ein Punkt, den die Entwickler sicher gerne auf ihre To-do-Liste setzen, schließlich gelangt unser Leser-Feedback direkt zu ihnen. Generell wünschen sich alle fünf Spieler eine verbesserte Ansicht der Gruppenmitglieder auf der Minikarte und eine komfortablere Gruppenchatfunktion. Ebenfalls verwirrend: Obwohl sich die Mit-



„Hey, die Dialoge sind sogar lippensynchron."

MICHAEL ÜBER AGE OF CONAN: „Den Soloteil finde ich bislang sehr gelungen, von der Geschichte bin ich recht gefesselt. Die verschiedenen Charakterklassen vertragen noch etwas Feinschliff, am Anfang spielen sie sich doch alle ziemlich gleich. Erst später entdeckt man die wahren Stärken und Schwächen."

NAME: Michael Haase (Anyta)
ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: DAoC
GESPIELTER CHARAKTER: Assassine



STARKE POSE | Mimik und Gestik der Charaktere sind gut gelungen. Breitbeinig nimmt der Herold von Xotli seine Kampfhaltung ein und verzieht dabei sogar sein Gesicht grimmig.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

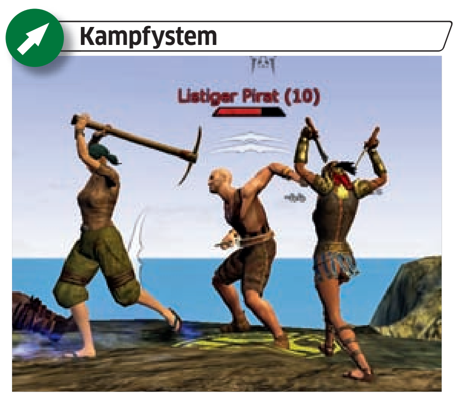
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**

 **Erwartungen erfüllt**

 **Erwartungen nicht erfüllt**

Kampfystem



Leser: Gewöhnungsbedürftig, actionlastig, temporeich, schnell, das sind die häufigsten Schlagworte, mit denen unsere fünf Leser das Kampfsystem in Age of Conan beschreiben. Die Kombos kommen gut an, werden jedoch nicht immer genutzt.

PC Games: Die Sache mit dem aktiven Blocken und dem Defensiv-Verhalten der Gegner (Shielding) funktioniert bei allen Klassen im Nahkampf schon recht gut. Magier und Fernkämpfer scheinen bislang jedoch Vorteil zu haben. Hier ist sicherlich noch einiges an Balancing vonnöten.

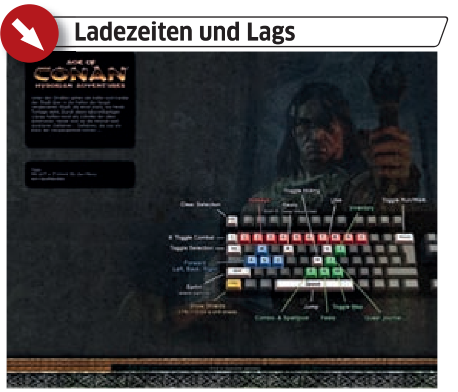
Quests



Leser: Die vielen Dialoge innerhalb der Quests kommen bei unseren Testspielern gut an und sorgen für ordentlich Rollenspielstimmung, auch wenn die Aufgaben selbst eher Standardkost sind. Hin und wieder erscheinen einige Solo-Aufgaben zu schwer.

PC Games: Dass jede Grundklasse eine eigene Storyline besitzt, ist eine spannende und motivierende Sache. Auch wenn die Einzelaufgaben nach bekannten Mustern (sammle dies, töte das) aufgebaut sind, machen sie Spaß – das ist das Entscheidende.

Ladezeiten und Lags



Leser: Lange Ladezeiten und nervige Verbindungsprobleme zum Server (Lags) sind immer ein störender Faktor. Auch wenn es sich um eine Beta-Version handelt, ist man als Spieler immer etwas nervös, wenn solche Dinge den Spiespaß trüben.

PC Games: Ganz klar, eine wertende Aussage zu technischen Dingen in einer Beta-Version zu treffen, ist immer heikel. Dennoch darf man diese Probleme nicht außer Acht lassen. Daher lautet unser Aufruf an die Entwickler, diese Macken in der fertigen Version bitte behoben zu haben.

glieder einer gebildeten Gruppe an ein und demselben Punkt auf der Karte befinden, können sich die Spieler nicht untereinander sehen. Erst ein erneutes Einloggen schafft Abhilfe. Das sind Bugs, die in der fertigen Version hoffentlich nicht mehr enthalten sind. Unsere Leser nahmen jedoch auch solche Hürden mit viel Humor, wie folgender Dialog zeigt. Johannes: „Hey, cool, ich kann dich jetzt endlich sehen ... aber immer noch nicht anwhispern." Michel (feixend): „Wie auch, du stehst natürlich auf meiner Ignore-Liste." Sie sehen schon, unsere Teilnehmer hatten jederzeit viel Spaß. An dieser Stelle sei angemerkt, dass Age of Conan, obwohl mit martialischen Kampfszenen versehen, zu keinerlei Verrohung unserer Teilnehmer führte – im Gegenteil, je intensiver sie ins Spiel eintauchten, umso ausgelassener und fröhlicher wurde die Stimmung, was die folgenden Zitate widerspiegeln.

Michel motiviert die anderen

Mitspieler: „Lasst uns doch mal den Tigerboss umhauen, den müssten wir jetzt schaffen", stürmt er voran. Doch Michael H. schaut lieber den NPCs zu: „Die Kollegin hier find ich gut, die steht rum und klatscht mir Beifall, wenn ich einen Gegner umhaue." Michel steht inzwischen etwas verloren im Inseldickicht und ruft laut: „Ich hör von euch immer nur, da warst du noch nicht, das haste noch nicht gesehen. Wo soll ich denn jetzt hin?"

Schließlich finden sich alle zusammen, der Tiger liegt besiegt am Boden, als Michel scherzhaft ausruft: „Wo iss'n hier der Loot? Der soll mal was Episches droppen!"

Danach widmen sich die Leser mit ihren weiblichen Charakteren nahe gelegenen Krokodilen. Als Volontär Sebastian Weber zufällig vorbeikommt, bemerkt er trocken: „Was Frauen nicht alles anstellen, um an eine Handtasche zu kommen." Doch anstelle von Krokodilleder gibt es mitunter andere kuriose Beute. So wundert sich Johannes: „Was ist das denn für eine Belohnung? Tavernen-Pantoffeln – hey, Mann, das sind ja echte Flip-Flops." Doch nicht immer gibt man bereitwillig Auskunft. „Michel, was hast du denn da gerade gelootet?", will Johannes im Kampfgetümmel wissen. „Das geht dich mal gar nix an!" entgegnet ihm Michel grinsend.

Am Ende der Sneak Peek steht fest: Age of Conan hat viele gute Ideen, bietet eine Menge Spaß – bestehende Bugs und Mängel gehören aber auf jeden Fall noch bis zum Release beseitigt. ❑



WILDE KÄTZCHEN | Als die Spieler einen Abstecher auf die vorgelagerte Insel White Sands machen, gehen sie dort erst mal auf Tigerjagd, um Erfahrungspunkte zu sammeln.



„Da gibt's schon mal die Spitzhacke auf die Rübe!"

JOHANNES ÜBER AGE OF CONAN:

„Man hat schon am Anfang schnell viele Skills zur Verfügung, was mich etwas verwirrt hat. Vor allem deshalb, weil ich die meisten davon gar nicht einsetzen musste. Wildtiere wie Tiger, Panther und Gorillas als Gegner sind nicht so mein Ding. Ich hätte gerne mehr richtige Monster – Zombies, Mutanten, finstere Fabelwesen."

NAME: Johannes Maier (Langnahs)
ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: WoW, Monkey Island
GESPIELTER CHARAKTER: Barbar



Aktuelles Lieblingsspiel:
King's Bounty (wenn auch nur einen Tag)
Größte Enttäuschung:
The Witcher Enhanced Edition verspätet



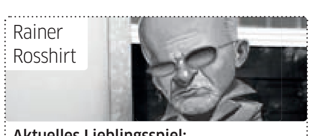
Aktuelles Lieblingsspiel:
Age of Conan (Closed Beta)
Wartet auf:
Den offiziellen Start! Schlägerei!



Aktuelles Lieblingsspiel:
Alone in the Dark (Beta-Version)
Größte Enttäuschung:
Die GTA-Reihe. Ich kapier's einfach nicht.



Aktuelles Lieblingsspiel:
Geh Tee Aaaahh! lieh Vau (Xbox 360)
Größte Enttäuschung:
Noch kein Lian-Li-Gehäuse für die Brüllkiste



Aktuelles Lieblingsspiel:
Clive Barker's Jericho
Größte Enttäuschung:
So Blonde



Aktuelles Lieblingsspiel:
Natürlich: Grand Theft Auto 4 (Xbox 360)
Größte Enttäuschung:
Ich habe zu wenig Zeit, GTA 4 zu spielen.



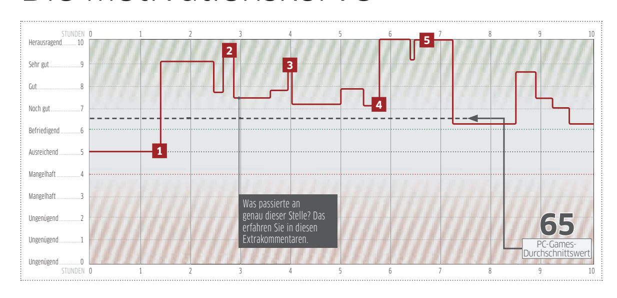
Aktuelles Lieblingsspiel:
Age of Conan: Hyborian Adventures
Größte Enttäuschung:
Worldshift



Aktuelles Lieblingsspiel:
Age of Conan: Schnetzeln mit Wucht!
Größte Enttäuschung:
Dass MMORPG-Betas so lange dauern ...

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



„Ein Kunstwerk? Eine Mördersimulation? Beides daneben."

Grand Theft Auto 4 hier, Niko Bellic dort ... Sie können es nicht mehr hören? Betrachten Sie es mal so: Der Trubel um den Titel rückt unser Hobby ins Sichtfeld des videospielfremden Bürgers – vermehrt abseits gefärbter Gewaltspiel-Debatten. Zu dem Spiel, das Jack Thompson als „Mördersimulation" brandmarkt, moderiert Tom Buhrow in den Tagesthemen am 6. Mai den Beitrag „Videospiel: Veröffentlichung von ‚New York City' wird zum Medienspektakel"* als „Ereignis, über das alle reden" an. Mit Intro- und Zwischensequenzen, Teilen aus den Trailern und nur einer harmlosen Spielszene aus **GTA 4**. Annette Dittert kommentiert, erläutert die Story („Der Einstieg ist episch, wie in einem langen, düsteren Actionfilm"), spricht von einer „Sensation" und „ungeheurem Realismus, ganz nah am Kinofilm". Computerspielexperte Dan Ackermann schwärmt von den Rekordumsätzen, nennt **GTA** eine Parodie auf die Gesellschaft. Lediglich ein New Yorker Stadtrat ärgert sich über das verquere Autoräuber-Klischee im virtuellen Stadtpendant. Gespenstisch, so viel Positives. Wiederum: Bekommt ein Kunstwerk die Schuld am nächsten Amoklauf?

**Finden Sie auf: www.tagesthemen.de*



DICKE DINGER | **Worldshift**s Segen und Fluch zugleich sind die knackig ausgearbeiteten Bossgegner der Koop-Karten. So verzweifeln in der getesteten Version 1.0.17 viele Spieler am Skorpion (A) oder versagen im Kampf gegen Adam (C). Andere Gegnertypen wie beispielsweise der Mech 0 (B) oder die Queen (D) erscheinen fast zu leicht besiegbar. **Worldshift** tut sich schwer damit, die geeignete Balance zu finden.

Worldshift



Von: Stefan Weiß

Geht das Konzept, Strategie-Elemente mit Bosskämpfen zu mixen, nun auf oder nicht? Wir testen nach!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Faszinierend, bahnbrechend – das sind die Attribute, mit denen Publisher Black Inc. in seinem Fernsehspot für **Worldshift** kräftig die Werbetrommel rührt. Unser Test in der Ausgabe 06/08 dagegen bescheinigte dem innovativen Strategie-MMO-Mix eher Zweitklassigkeit: Der Spielspaß blieb oftmals auf der Strecke. Zu viele Frustmomente in der unausgereiften Einzelspielerkampagne sowie technische und spielerische Mängel im Koop-Modus zehrten an unseren Nerven.

Das war das Ergebnis für die Beta-Version (1.0.11), die wir als Testgrundlage zur Verfügung hatten. Nun geht die weiter gepatchte Verkaufsversion ins Rennen.

Bevor wir uns ans Kernstück von **Worldshift**, den PvE-Modus, wagen, knöpfen wir uns die überarbeitete Kampagne vor und kämpfen uns zäh bis Mission 15 (Gefangen im Netz) vor. Hierbei sind nur marginale Verbesserungen im Vergleich zur Beta-Version feststellbar. So deuten nun verschiedenfarbige Richtungspfeile darauf hin, dass es wohl besser sei, seine Truppe zu teilen, um zwei verschiedene Punkte auf der Karte aufzusuchen. Missionsziele sind jetzt jederzeit per Tastendruck einblendbar. Nette Kleinigkeiten, die uns allerdings nach wie vor nicht über vorhandene grobe Mängel hinwegsehen lassen.

Von Taktik ist nicht viel zu spüren, vielmehr gilt tumbes Ausprobieren. Vor dem Hintergrund, dass die Kampagne helfen soll, sich für den Koop-Modus vorzubereiten, ist das eine Farce. Die Vorbereitung besteht lediglich darin, genügend Artefakte zu sammeln, die Sie für die extrem harten Bosskämpfe im PvE-Modus zwingend benötigen.

Ansonsten gelten in der Kampagne gänzlich andere Regeln: Sie dürfen Ihre Truppen nicht selber zusammenstellen, einige Ihrer Heldenfähigkeiten sind in bestimmten Missionen nicht aktiv (zum Beispiel

VERKAUFSVERSION 1.0.17 – WAS WURDE GEÄNDERT?

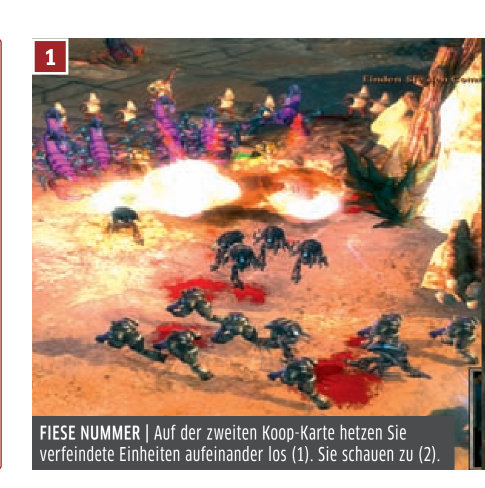
Entwickler freuen sich immer über Feedback, das wir im Falle von Worldshift auch fleißig beim Testen der Beta-Version weitergaben. Was wir davon in der aktuellen Verkaufsversion umgesetzt vorfanden, verrät Ihnen dieser Kasten.

Nicht umgesetzt, kommt aber (hoffentlich noch)

- Beim Attack-Move (aggressives Vorrücken der Truppe mit gedrückter „Strg"-Taste), der übrigens nicht im Handbuch vermerkt ist, sollte eine sichtbare Veränderung des Cursors zu sehen sein.
- Eine Laddersystem wurde zwar integriert, bislang kann man jedoch nur Einzelstatistiken aufrufen. Es fehlen noch Ranglisten.
- Wählbare Schwierigkeitsgrade sind bislang nicht vorgesehen. Das taktische Vorgehen auf einer PvE-Karte bestimmt, wie leicht oder schwer sich die weiteren Kämpfe gestalten.
- Mithilfe eines Tastendrucks die gewählte Tastenbelegung einblenden lassen – auch das soll noch kommen.

Umgesetzt:

+ Eine frei konfigurierbare Steuerung – dies geht jetzt per Editieren einer Config-Datei des Spiels. Umständlich, aber immerhin etwas.
+ Verbesserte Tooltipps, zum Beispiel in der Lobby, geben Hinweise über die Funktion von Schaltflächen.
+ Missionsziele lassen sich nun jederzeit einblenden, auch das Konversations-Log ist überarbeitet worden. Verschiedenfarbige Pfeile deuten darauf hin, was zu tun ist.
+ Sprachsamples, mit denen Sie zum Beispiel Mitspieler ansprechen oder spaßig ärgern können, sind per Ingame-Chat verfügbar. Drücken Sie dafür die Tasten /1 bis /32.



FIESE NUMMER | Auf der zweiten Koop-Karte hetzen Sie verfeindete Einheiten aufeinander los (1). Sie schauen zu (2).

SO SPRICHT DAS VOLK

Die beste Form, Ihnen den aktuellen Stand über Lust und Frust bezüglich Worldshift nahezubringen, besteht darin, die Spieler selbst zu Wort kommen zu lassen (die Zitate stammen aus dem offiziellen Forum zum Spiel: http://forum.worldshift.de/f101/beitrag-65.html).

Meinungen zur Einzelspielerkampagne

„Nach dem Intro und den ersten drei Maps kam dann erst mal die große Ernüchterung. Der Singleplayer-Modus wirft einen mitten ins Spiel, ohne groß die Hintergrundgeschichte zu erklären. Man weiß kaum, wen man spielt, warum und wie alles kam." **cyprigen**

„Die ersten fünf Missionen waren wirklich uninteressant: nur schleichen, und wenn man kämpfen muss, dann mit zwei Mann. Da braucht man schon Minuten, um einen kleinen Trupp platt zu machen." **Smint**

„Ich finde die Singleplayer-Missionen bis jetzt ziemlich cool. Im Ladebildschirm oben rechts in der Ecke sind auch immer kleine Icons, die etwas mehr über die Story verraten". **Kidoh**

Meinungen zum Koop-Modus

„Aber es geht eben darum, dass es keinen Spaß macht, wenn die Bosskämpfe unnötig in die Länge gezogen werden." **bigboyk**

„Man muss die Maps für Koop-Spiele erst FREISPIELEN?! Und das in einem Spiel, das ganz klar den Fokus auf den Mehrspielerteil legt? Das kann's ja wohl nicht sein, in meinen Augen." **cyprigen**

„Aber sonst ist das Spiel super und es kommt richtige Raid-Stimmung auf." **Leivel**

„Ich finde es an sich auch nicht so furchtbar, wenn ein Spiel etwas anspruchsvoller ist. Nur ist es blöd, wenn sich im Mehrspielerteil bei den Bosskämpfen Langeweile breit macht, weil die Gegner einfach dreimal so viel einstecken." **Smint**

Meinungen zum Schwierigkeitsgrad

„Ich finde, dass der Schwierigkeitsgrad nun übertrieben hoch ist. Momentan stecke ich in der Mission ‚Gefangen im Netz' fest, und nach über 15 Versuchen habe ich nicht die geringste Ahnung, wie ich den Level noch lösen soll ... Sorry, aber das ist wirklich viel zu arg geworden." **Gorgar**

„Es macht so keinen Spaß!" **arrin**

„[...] Zumal man nach der Hälfte der Missionen gerade mal drei Koop-Karten freigespielt hat ... Wie soll man denn so für spätere Koop-Missionen noch Leute finden, wenn der Großteil an der Kampagne scheitert und durch Frust keine Lust mehr hat?" **schmerZ**

die Verstärkung des Lord Commanders), der Schleichanteil ist zu hoch – kurzum, die Kampagne ist nicht gerade geeignet, ungeübte Spieler auf den Koop-Modus vorzubereiten. Umso fataler, dass die Kampagne immer noch zwingend notwendig ist, um Koop-Karten freizuschalten. Immerhin besteht die Möglichkeit, für freigespielte Karten Mitspieler einzuladen, auch wenn diese selber noch nicht die entsprechende Mission erreicht haben.

Deutlich besser ist es um den PvP-Teil bestellt, in dem man zwar keine Bosskämpfe bestreitet, aber eine gute Gelegenheit besitzt, sich mit den einzelnen Rassenfertigkeiten und -fähigkeiten zu beschäftigen. Schade nur, dass in den ersten Tagen nach dem Release nur selten genügend Matches zustande kommen. Maximal acht laufende Gefechte konnten wir an einem frühen Werktagabend verbuchen. So bleibt einem oftmals nur der Trainingsmodus übrig, um gegen eine mehr oder minder gute künstliche Intelligenz anzutreten. Trotzdem: Dieser Teil geht in Ordnung für Worldshift, bietet aber auf Dauer keine große Motivation, da man nur in echten PvP-Gefechten Beute in Form von Artefakten oder Xenoscherben ergattert, mit denen Sie Rassen-Fertigkeiten freischalten.

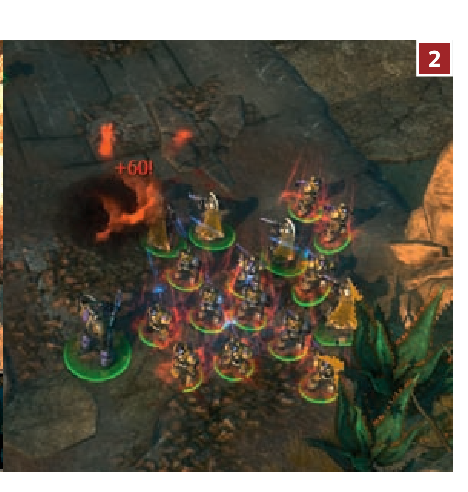
Mit Spannung geht es im letzten Testabschnitt daran, sich in die Bosskämpfe zu stürzen. Hier liegen stärkster Anreiz und größter Frust aktuell sehr dicht beieinander. Da die Entwickler im Vergleich zur Demo den Schwierigkeitsgrad der Bosse deutlich angehoben haben, laufen viele Spielergruppen zunächst mal blindlings in den virtuellen Tod. Überhaupt ist das Team-Management nicht unbedingt komfortabel zu nennen. Zwar wurde die Chat-Funktion überarbeitet, dennoch ist es ein Krampf, per Tastatur-Chat zu kommunizieren, während gerade ein heftiger Bosskampf tobt. Zusatz-Tools wie Teamspeak oder Skype sind quasi Pflicht, um die Absprache zwischen den Spielern zu erleichtern.

So schimpfen derzeit etliche Spieler über den finalen Stand der Koop-Karten: „Zu schwer, zu zäh, zu frustrierend", lautet der Tenor größtenteils (siehe Extrakasten: So spricht das Volk). Vor allem Spieler, die sich mit der leichteren Demoversion beschäftigt und daraufhin das Spiel gekauft haben, sind ent-

DAS WÜNSCHEN WIR UNS!

Unsere Tester haben zusammengetragen, welche Elemente für deutlich mehr Spielspaß sorgen könnten. Wenn Sie eigene Ideen haben, schreiben Sie einfach an stefan.weiss@computec.de. Wir leiten Ihr Feedback gern weiter.

1. Ein skalierbarer Schwierigkeitsgrad für die Einzelspielerkampagne. Je leichter er ausfällt, desto geringer der Wert der Artefakte.
2. Freie Speicherpunkte statt Checkpunkte. Auf Dauer frustrieren ständige Wiederholungen immer gleicher Missionsabschnitte.
3. Statuswerte der Teammitglieder sollten im PvP-Modus permanent sichtbar sein, um Feedback zu erhalten (Buffs, Heilung).
4. Spieler sollten die Möglichkeit haben, gewonnene Artefakte im Spiel zu handeln, als Währung dienen zum Beispiel Xenoscherben.
5. Wegpunkte für die Einheiten. Nichts ist ärgerlicher, als wenn derzeit dumm agierende Soldaten die Taktiken zunichte machen.
6. Eine übersichtlich gestaltete Rangliste, ausgestattet mit Filterfunktionen, um gewünschte Spielerdaten anzeigen zu lassen.
7. Ein PvP-Modus als Trainingsmöglichkeit ist richtig gut, wenn er eine Replay-Funktion oder einen Beobachtermodus für andere Spieler besitzt.
8. Feste Spielergruppen sollten die Möglichkeit haben, ihre Spiele passwortgeschützt einzurichten.
9. Die Schnelltastenbelegung sollte sich im Spiel anpassen lassen, Konfigurationsdateien zu editieren ist zu umständlich.
10. Ein Bonus-System für besondere Leistungen im Koop- oder PvP-Modus könnte zusätzliche Anreize für erfahrene Spieler schaffen.





ANTRIEB | Die Jagd nach neuen Artefakten ist das Salz, das die ansonsten eher eintönige Kampagnensuppe würzt.

MEINE MEINUNG | Stefan Weiß



„Ein Genre-Mix im Taumel von Frust und Freude"

Mit Spannung verfolge ich den Ladebalken, der die Version 1.0.17 ankündigt. „Wird man die angesprochenen Verbesserungen spüren?", geht es mir durch den Kopf. Nach gut 20 Stunden Spielzeit fällt das Ergebnis nicht so aus, wie ich es mir erhofft hatte. Immerhin stehen schon jetzt weitere Patches an, die mehr Feinschliff bringen sollen, das ist schon mal ein Lichtblick. Denn der Mix aus PvP-, Kampagnen- und Koop-Spiel hat genug Potenzial, wenn er endlich „rund" wirkt.

täuscht. Positive Meinungen sind verhaltener und weniger zu spüren – klein erscheint der harte Kern von Zockern, der sich über ein endlich forderndes Spiel zu freuen scheint. Es bleibt nicht einfach, sich mit **Worldshift** dauerhaft anzufreunden. So sehr wir auch die vielen frischen Ideen des Spiels und die toll designten Karten und Einheiten bewundern, gibt es zu viele Frust- und ärgerliche Momente, die eine höherer Wertung bislang verhindern. Um lang anhaltenden Spielspaß zu garantieren, benötigt **Worldshift** einfach noch mehr Feinschliff.

An diesem arbeiten die Entwickler auch nach wie vor mit Hochdruck und sammeln Feedback für weitere Patches. So kam in allerletzter Minute zum Beispiel noch die Meldung, dass man den Einzelspielermodus erleichtern wird. Das lässt doch hoffen. ❑

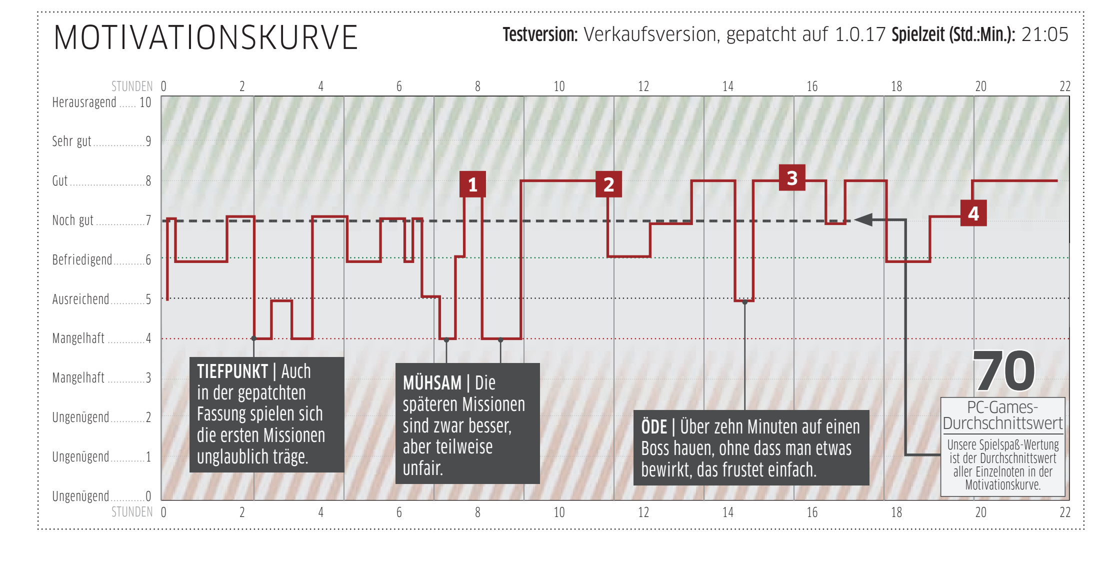
1 SIEGESREICH | Wenn Sie sich intensiv mit Ihren Einheiten und deren Fertigkeiten beschäftigen, lassen sich taktisch gute Manöver ausführen. In solchen Augenblicken macht **Worldshift** richtig Spaß.



2 BUNTGEWUSEL | Die Xenoscherben, die wir in die Fertigkeiten unserer Truppe investiert haben, machen sich bezahlt. Mit effektiveren Einheiten räumen wir mit den Gegnern spielend auf.

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: Verkaufsversion, gepatcht auf 1.0.17 **Spielzeit (Std.:Min.):** 21:05



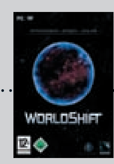


3 DICH HAU' ICH WEG! | Erfreulicherweise gibt es in den PvP-Matches deutlich temporeicher als in der behäbigen Kampagne zu. Hier haben Sie es mit ausgebufften, menschlichen Gegnern zu tun, was echte Taktik erforderlich macht. Schade nur, dass die PvP-Lobby oft recht leer ist.



4 AUF DER KIPPE | Bosskämpfe sollen fordernd sein, keine Frage, bloß ist es für viele Spieler aktuell recht mühsam, Erfolge zu erzielen. Selbst geübte Taktiker scheitern oft, was für Frust sorgt. Hier wäre mehr Flexibilität in Sachen Schwierigkeitsgrad wünschenswert gewesen.

WORLDSHIFT



Ca. € 50,-
8. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Black Sea Studios
Titel vom selben Entwickler: Knights of Honor
Publisher: Black Inc.
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallbunte, wunderbar plastische Levels, riesige Bossgegner, gute Effekte – die Grafik überzeugt.
Sound: Guter, stimmungsvoller Soundtrack, der aber nur selten einsetzt. Waffengeräusche und manche Synchronsprecher wirken oft billig.
Steuerung: Eingängige Maus-Steuerung mit vielen Tastaturkürzeln. Dank der Patches ist jetzt auch die Tastenbelegung editierbar, wenn auch nur umständlich in einer Config-Datei. Wegpunkte vermissen wir immer noch schmerzlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi über Internet und LAN. Neun Szenarien im Koop-Modus. Hinzu kommt ein PvP-Trainingsmodus mit KI-Gegnern.
Zahl der Spieler: PvP: 1vs1, 2vs2 und 3vs3. Kooperative Missionen für zwei und drei Spieler im Team.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, 512 MB RAM, Radeon X1600 XT/Geforce 6800 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/Core 2 DUO E6600, 2 GB RAM, HD 3870/Geforce 8800 GTS

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 12 Jahren. **Worldshift** verzichtet auf übermäßige Gewaltdarstellung. Einzig im Intro wird ein Soldat halbiert, im Spiel selbst sind Blut-Effekte – wenn überhaupt sichtbar – sparsam eingesetzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Der Nachtest basiert auf der Verkaufsversion von **Worldshift**, gepatcht auf Version 1.017. Hinweis: Auf mehreren aktuellen Intel-PCs mit neuen Dual-Core-Prozessoren kam es permanent zu Verbindungsabbrüchen beim Einloggen des Spiels. Der Grund dafür ist nicht bekannt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cool designte Spielkarten
- ➕ Tempo- und taktikreich: der PvP
- ➕ Interessantes Koop-Konzept
- ➕ Gutes Raid-Feeling im Koop-Modus
- ➖ Frustrierender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Enttäuschende Solo-Kampagne, …
- ➖ … die allein PvE-Karten freischaltet
- ➖ Kein wählbarer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Auf Dauer zu eintöniges Gameplay
- ➖ Spielabstürze im Koop-Modus

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Von: Felix Schütz

Kino-Hits und Spiele-Bits – eine Mischung, die sich nur selten verträgt.



FREIHEIT | Meistens ist man fliegend in offenen, frei erkundbaren Arealen wie diesem unterwegs.

Iron Man



Tony Stark hat eine edle Mission. Als geläuterter Waffenhändler und Super-Schmied will er all sein Kriegsgerät zerstören, das er zuvor an brutale Terroristen verkauft hat. Dazu schlüpft Stark in einen selbst gebastelten Stahlmantel und schießt einfach alles über den Haufen, was ihm vor die Strahlenkanone kommt.

Wer Film und Comic nicht kennt, hat Pech gehabt: Iron Man setzt zwar auf die Lizenz des Kinostreifens, verzichtet aber auf eine gute Handlung und Atmosphäre. Technisch wie inhaltlich basiert die PC-Fassung auf der Playstation-2-Version. Bedeutet: matschige Texturen, üble Waffeneffekte, null Weitsicht. Selbst vor vielen Jahren hätte man sich da vor Schreck die Augen zugehalten. Die schlecht gerenderten Cutscenes stellen obendrein kaum mehr als eine Einschlafhilfe dar.

Zehn dröge Missionen lang scheucht man Sie durch eine enttäuschend aufgemachte Schießbude, in der man im Sekundentakt feindliche Panzer, Geschütze und Soldaten einäschert. Das Gefühl der Ein-Mann-Armee wird glaubhaft transportiert: Tony kann in seinem Anzug fliegen und tonnenweise Kugeln einstecken, bis ein rotes Warnlämpchen aufleuchtet. Wenn das passiert, leitet man per Tastendruck Energie auf die Abwehrkraft um. Will man hingegen schneller fliegen oder kräftiger schießen, lässt man die Kapazitäten eben dorthin fließen. Ein anspruchsloses System.

Mit der Zeit gewinnen Waffen und Rüstung an Erfahrung, die Folge sind Power-ups und ein stärkerer Anzug, der sich mit Upgrades aufwerten lässt. Das wäre fast unterhaltsam, liefe die Action aufgrund der viel zu starken Zielhilfe nur nicht so irre anspruchslos ab. ❑

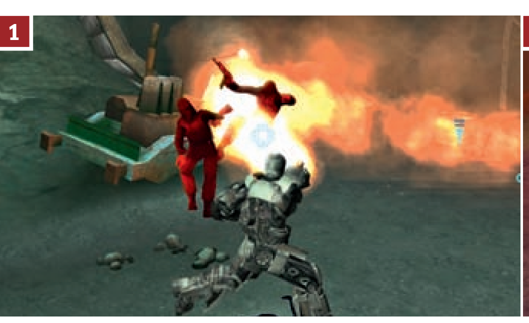
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Primitives Dauer-Geballer ohne Kino-Feeling"

Der Entwickler von Iron Man heißt Artificial Mind & Movement. Das gleiche Studio, das mir einst den Test zu Happy Feet bescherte – ich erinnere mich noch gut an diese qualvollen Stunden. Iron Man ist zwar wesentlich besser, aber dennoch meilenweit vom Zustand „befriedigend" entfernt: die Grafik übel, der Spielablauf monoton – eine typische Lizenz-Gurke. So richtig enttäuscht bin ich aber über die Tatsache, dass nicht die Xbox-360-Version für den PC portiert wurde, sondern die ungleich hässlichere PS2-Fassung – wie kommt man bloß auf so eine Idee!?



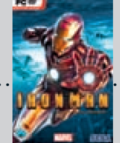
FLUCHT | Wie im Film befreit sich Tony anfangs aus den Fängen der (gesichtslosen) Terroristen. Dabei fackelt er alles und jeden ab.



ROBUST | Bosskämpfe wie dieser sind wenig fordernd. Kassiert man doch mal zu viel Schaden, leitet man Energie (Anzeige links unten) in die Abwehrkraft.

IRON MAN





Ca. € 26,-
2. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Artificial Mind & Movement
Titel vom selben Entwickler: Happy Feet | Ant Bully | Monsters Inc.
Publisher: Sega
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spiel sieht durchweg schlecht aus – kein Wunder, es ist eine Portierung der PS2-Fassung! Die geringe Weitsicht sorgt für brutale Pop-ups und die gerenderten Zwischensequenzen sind nicht nur hässlich, sondern auch unverständlich.
Sound: Mal rockige, meist aber langweilige Musik. Die deutschen Sprecher sind mies, in der optionalen englischen Sprachfassung sind in den Zwischensequenzen immerhin die Original-Hollywoodstars zu hören.
Steuerung: Simple Steuerung, die nur beim Fliegen in hoher Geschwindigkeit ungenau ist. Brutale Menüführung ohne Maus-Unterstützung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

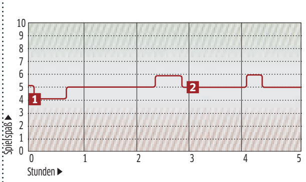
Minimum: Athlon XP 2200+/P4 2,2 GHZ, 512 MB RAM, Radeon 9600/ Geforce 6600
Empfehlenswert: Athlon XP 3400+/ P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Radeon X 1650 XT/Geforce 7600 GT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 16 Jahren. Als Iron Man zerstört man nicht nur Panzer und Fluggeräte, sondern schießt auch zahllose menschliche Soldaten mit Raketen- und Flammenwerfer sowie Maschinengewehr und Energiekanone über den Haufen. Dabei sind zwar Schreie zu hören, doch gibt es keinerlei Bluteffekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Auch ungeübte Spieler sollten Iron Man in rund sechs Stunden durchspielen. Bei unserem Test lief der Action-Titel zwar stabil, zeigte jedoch hin und wieder Grafik-Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Rudimentäres Upgrade-System
- ➖ Monotone Action ohne Tiefgang
- ➖ Grafik, die in den Augen schmerzt
- ➖ Kaum Handlung in den Missionen
- ➖ Schlecht genutzte Film-Lizenz
- ➖ Geringer Umfang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **51**



A) ANGEFALLEN | Wenn Turok einen Dino zu nahe an sich herankommen lässt, wirft sich das Untier mit seinem tonnenschweren Körper auf ihn. Zur Befreiung gibt sich das Spiel die Blöße, den ...

B) DRÜBERSTEHEN | ... Spieler auf Knöpfchen hämmern zu lassen – billig und wohl das glatte Gegenteil von Innovation. Als Belohnung folgt eine fesche Animation, die Turok in überlegener ...

C) EIGENWILLIG FÜTTERN | ... Pose zeigt, wie er der Bestie den Kiefer bricht und einen Drop-Kick ausführt, den Chuck Norris besser beherrscht. Er wirkt trotzdem. Alternative: Messerstich.

Turok

Von: Thomas Weiß

Damals war's spannend: Alleine in der dreidimensionalen Wildnis, überall Dinos, knapp überleben. Damals.

Nach dem Niedergang von Acclaim sind es Touchstone und Propaganda, die Teil 6 auf den PC hieven. Seit Turok 1 sind urzeitliche zwölf Jahre vergangen. Eine Spanne, die zur Erfindung revolutionärer, wenigstens innovativer Ideen reicht – allerdings den beiden Firmen nicht. Man rennt durch einen Dschungel, schießt auf Dinos sowie vermummte Söldner und kriegt bessere Waffen: Shooter-Flatline, vereinzelt Ausschläge nach oben, wenn sich ein T-Rex in XXL-Format aufplustert, zähnefletschend Häppchen verschlingt und wieder beeindruckend den Abgang macht.

Der Normalität gegenüber steht eine Grafik, der selbst Halbblinde den Schönheitsputz von 1996 auf 2008 anmerken. Die Nebelblockaden: ersetzt durch Weitsicht. Anstelle kantiger Models: detaillierte Figuren. Verschwunden die Levelecken: Geschmeidig schmiegen sich Pfade durch den Dschungel. Weg mit der Leere: wehende Sträucher, schief stehende Bäume, mal hinaufgehende, mal abfallende Pfade. Und was in den Zwischensequenzen dem Augenfokus entrückt, verzaubert die Technik mit Unschärfe.

Zu verdanken haben wir die Dreidimensionalität der Unreal-Engine 3. Die hat Spieler mit optischen Kabinettstückchen schon in Erstaunen versetzt, als von Turok noch Preview-Bilder erschienen. Inzwischen zündet sie mit kleinerer Flamme.

Turok ist kein Mist. Es ist bloß etwas belanglos. Im Intro raunen Soldaten mit dunklen Stimmen einander zu, man zeigt Härte, so sind Männner. Dann schlägt eine Rakete ins Raumschiff ein, Funken sprühen, Hektik bricht aus, Bruchlandung. Unten aufgekommen, zerstreut sich einmal mehr die Truppe. Turok, der Held, landet im Duo mit einem, der ihn für einen Verräter hält, und statt dass Turok seine Unschuld erklärt, schweigt er bloß, gibt den wortkargen Macho. Wenigstens verstummen die billigen Dialoge rasch, lassen die Waffen in Lautmalerei losdonnern: ratata das Maschinengewehr, wums die Schrotflinte, zing-zing ein Energie-Projektil, wusch der Pfeil und Bogen.

Wie üblich empfiehlt sich's, den Kopf ins Fadenkreuz zu nehmen. Dort erwischt, erlischen Lebenslichter am schnellsten. Mit Granaten und variierenden Geschossen, etwa Explosivmunition, fliegen Getroffene im Bruckheimer-Style. Schön das Scrolling: Maus und Tastatur haben die Geschmeidigkeit einer auf Perfektion geschliffenen Steuerung.

Die Saurier-Schießbude entfaltet auf ihrer Konsolen-Geburtstätte anscheinend attraktivere Reize: „Turok hat weltweit die Herzen der Videospieler erobert", sagt Craig Relyea von Touchstone. Von der PC-Fassung sagt er nichts. Dazu mag Ausschlag geben, dass sie dem Original wirtschaftlich hinterhertau-

AUF AB-16-DVD
• Video zum Spiel

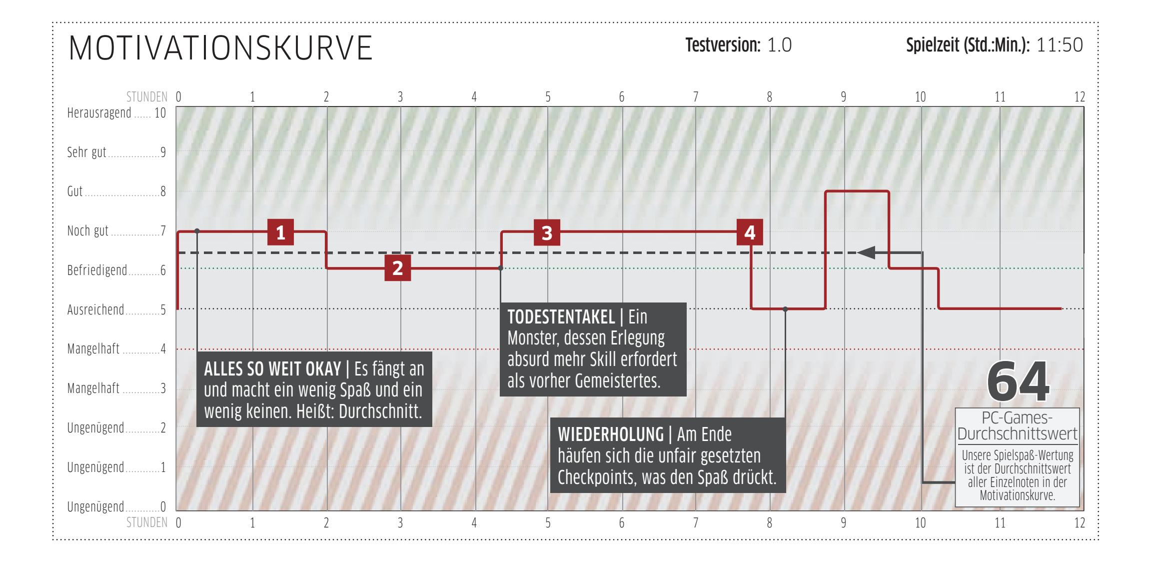
AUF AB-18-DVD
• Video zum Spiel



◀ **DAUERFEUER** | Wenig Neues im Land der Ego-Shooter: Gegner kommen aus einem Landungsschiff heraus und lassen sich abschießen. Die KI gehört nicht zur schlauesten ihrer Sorte.

▶ **FLAMMEN** | Abwechslung im Gegner-Vorkommen: Skorpione graben sich aus dem Boden. Appetit auf Gegrilltes?







ALLER GUTEN DINGE | Die spannenden Situationen lassen sich an drei Fingern abzählen. A) Man läuft durch den Dschungel und weiß nicht, was geschieht. B) Ein Helikopter lässt Söldner runter. C) T-Rex.

melt. Konsolen unterhalten in einem anderen Universum, wo mancher dort wohnende Eigensinn besser geblieben wäre: Das typische unfreie Speichern ist leider zur Computerfassung durchgerutscht. Im Menü lässt sich das automatische zwar durch manuelles ersetzen, nur die Praxis versagt.

Man steckt also in der Kontroll-Punkt-Hölle: ungut. Erstens schätzt das PC-Publikum die Freiheit beim Sichern, zweitens bringen zwar nicht viele, aber eben manche Checkpoints Nervenschwache zum Weinen. So rumpelt mittig im Spiel ein Hightech-Aufzug nach oben – in einem Tempo, gegen das einbeinige Schildkröten Rennen gewinnen. Währenddessen rücken Horden an Widersachern heran und ballern im Kreuzfeuer. Es braucht Schweißperlen und Glück, die Stelle beim ersten Versuch zu knacken, auf Schwierigkeit „normal" wohlgemerkt. Und am meisten beutelt es einen, sofern man, um Haaresbreite oben angekommen, durch einen Headshot niedersinkt. Und der Fahrstuhl rumpelt wieder. Von vorn.

Es greift das System aus **Call of Duty 2**: Wer Treffer einsteckt, sieht rot, röter, stirbt. Normalisierung des Zustands erfolgt nach einiger Zeit des Ausharrens hinter Deckung. Hier, **Turok**: dein 08/15-Orden. Verstecke ihn gut. ❑

MEINE MEINUNG |

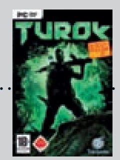
Thomas Weiß



„Jurassic Park hat doch schon lange zu. Warum aufmachen?"

Wenn ich schriebe, **Turok** mache keinem Shooter-Fan Spaß, dann bräuchte ich keinerlei Zweifel, dass sämtliche Spieler da draußen nichts Schönes empfinden, wenn er als Kultfigur Saurier mit Kugeln durchsiebt oder Monsterkehlen meuchelt. Doch mir fehlen keinerlei Zweifel (doppelte Verneinung ist Absicht, damit Sie mir nicht einnicken). Stattdessen gebührt mir die Redakteurspflicht, Ihnen mitzuteilen, dass ich immer wieder für ein paar Minuten Vergnüglichkeit empfand, das Aussterben der fauchenden Viecher voranzutreiben – und das, obwohl mir Urzeit-Krawall sonst keinen Genuss bereitet. Aber in seiner Funktionalität als Ego-Shooter verdient **Turok** keine Schellen, denn in der Hinsicht fühlt er sich unmerklich schlechter an als die Multi-Millionen-Dollar-Produkte der Sparte. Wäre der Rest schmückend statt Resteverwertung, aufgetischt in Form mir ungeliebter Helden-Klischees – mein Urteil wäre euphorischer ausgefallen. Ich sehne mich bei Spielen, auch denen im Action-Milieu, nach einer guten Geschichte. Will Storys mit Freude aufsaugen. In **Turok** bleib ich trockener Schwamm.

TUROK



Ca. € 45,-
31. Mai 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Touchdown/Propaganda
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Buena Vista Games
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unreal-Engine 3 mit geeigneter Hardware: Kann man drehen und wenden, wie's die Physik erlaubt, nirgendwo finden sich großartig schlimme Kratzer auf der Fassade.
Sound: Die Musik verheißt schon während der Installation Ohrenaua: Sie dudelt ununterbrochen in immer denselben sekundenlang gleichförmig bassgeprägten Melodien. Die Bezeichnung „Melodie" verdient der Soundtrack übrigens nur mit zugehaltenem Ohr. Bei der Sprachausgabe besteht weniger Grund zum Mäkeln.
Steuerung: Einwandfrei, wäre da nicht das Geheimnis der „Shift"-Tasten: Gedrückt lassen sich damit in linker und rechter Maustaste Granaten werfen und Munitionsarten wechseln. Das erfährt man nirgends – außer hier. Gut, dass Sie uns haben ;-).

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: (Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Assault, kooperativer Modus (Spieler brauchen je eine DVD)
Zahl der Spieler: Kooperativ bis zu 4, Rest-Modi: maximal 16 Mitspieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,4 GHz/Athlon 64 3500+, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6700/E7650/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Dinos kriegen – Wortspiel beabsichtigt – heftig aufs Maul. Die Söldner entziehen sich jugendschutzfreundlich einer menschlichen Identifikation, indem Helme ihr Gesicht verstecken. Trotzdem: Kids-inkompatibel, ungeschnitten und zu Recht 18er.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Kein einziger Absturz, aber vereinzelte Clipping-Fehler: Dinos, die in Bäumen stecken. Manchmal stehen sie auch frei herum und bieten sich als Kanonenfutter an.

PRO UND CONTRA

- ➕ Angst einflößende Fleischfresser im feschen Dschungelambiente
- ➕ Butterweiches „Aiming" (Zielen)
- ➖ Im Kern ein höchst mittelprächtiger Shooter mit kleineren Macken, die summiert ein Ärgernis ergeben

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

VIRTUAL REALITY | In der simulierten Realität besucht man meist bekannte Locations, die in ein unwirklich flimmerndes Grün getaucht sind – nicht gerade spannend.

HILFLOS | Der Polizeichef knurrt viel und tut sonst wenig. Sollten unsere Ordnungshüter tatsächlich jemals so teilnahmslos werden, sagen wir schon mal „Gute Nacht".

PRÜGELEI | Eine Hommage an alte **Monkey Island**-Spiele: In einem coolen Beleidigungsduell bringt Jake seinen Gegner aus der Fassung und ringt ihn dann selbstständig nieder.

COMICSTIL | Die 3D-Charaktere werden im Cel-Shading-Look gerendert. Dadurch wirken ihre Gesichter zwar etwas detailarm, doch der Rest der Grafik ist überaus gelungen.

Goin' Downtown



Von: Felix Schütz

Düster, futuristisch, spannend – Entwicklerstudio Silver Style liefert ein erfrischendes Adventure ab.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Keine Elfen, keine Zauberer – Goin' Downtown ist eine zynische Zukunftsvision, ein von Klischees durchtränkter Science-Fiction-Krimi im futuristischen New York: Held Jake, frustrierter Cop, liest eines Tages die Prostituierte Rose von der Straße auf. Nur Minuten später stürzt die Dame aus Jakes Fenster und damit in ihr Verderben. Selbstmord oder Totschlag – diese Frage zu beantworten, ist Aufgabe des Spielers.

Als klassisches Adventure verzichtet Goin' Downtown auf Action- oder Fahrzeugeinlagen, stattdessen setzt man auf Bewährtes: Rätsel lösen, Dialoge führen, Story genießen. Das gelingt dem Spiel überaus gut.

Jake ermittelt auf eigene Faust, das bedeutet einen für Polizisten eher ungewöhnlichen „Arbeitsstil". Botengänge für schlitzohrige Barbesitzer erledigen, Versteckspiele im Frauenschlafzimmer, Prügeleien mit korpulenten Türstehern – das sind nur einige von Jakes Aufgaben. Dabei ist das logische Rätseldesign zwar meistens prima gelungen, doch eine Szene stimmt ärgerlich: Jake muss sich in eine Tiefgarage schleichen und – da hat man keine Wahl – vier Wachposten mit Giftpfeilen töten. Das hinterlässt einen bitteren Nachgeschmack und ergibt weder im Handlungs- noch im Rätselrahmen einen Sinn.

Ein praktisches Logbuch hilft, den Überblick zu behalten; wer mal nicht weiter weiß, schaltet dort auf Wunsch eine dreistufige Rätselhilfe hinzu. Die braucht man allerdings nur selten, denn die Aufgaben sind meist leicht zu knacken. Hinzu kommt ein geringer Umfang an Locations: Nur rund zwanzig Bildschirme sind zu erkunden, dann allerdings sowohl am Tage als auch bei Nacht – das vergrößert die Spielfläche wieder ein wenig. Zwischen den Tageszeiten schaltet man flink mit einem Klick hin und her. Das ist



RETTER IN DER NOT | Der vom Schicksal gezeichnete Jake kümmert sich rührend um die erschöpfte Rose – so ruhig beginnt das Spiel.



SPANNEND | Auf einen Stuhl gefesselt, muss sich Jake mit ungewöhnlichen Mitteln befreien – ein Spaß, dank clever konstruierter Rätsel.



UNNÖTIG | Ahnungslose Wachen mit Schlangengiftpfeilen totpusten? Dieser Moment zählt zu den Tiefpunkten des Spiels.

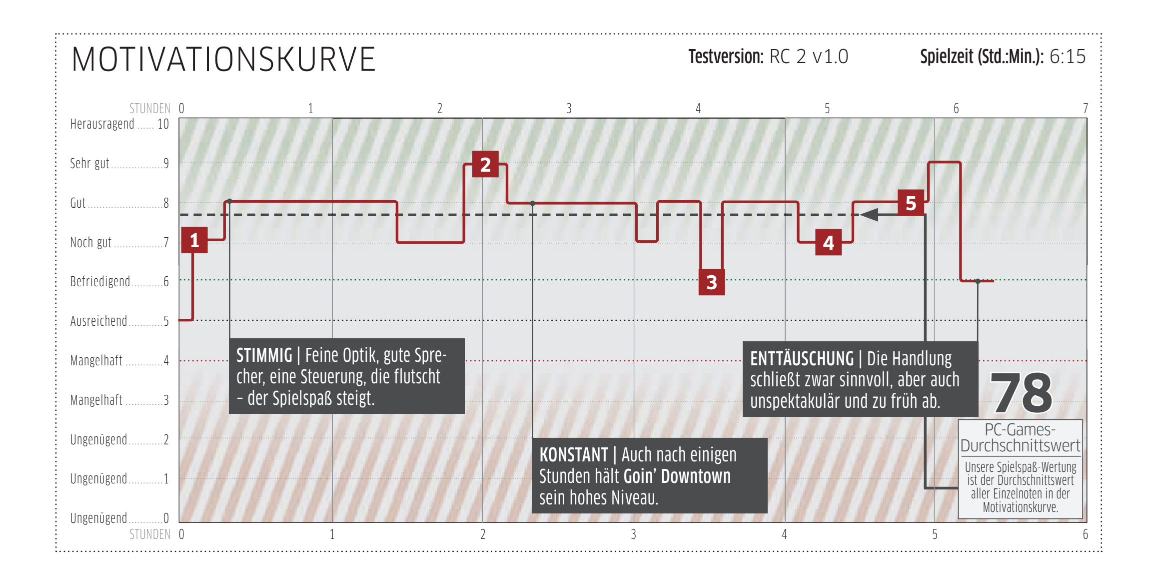
MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Aufhören, wenn's gerade am schönsten ist? Blöde Idee."

Simon the Sorcerer, **Everlight**, das sind ordentliche Adventures. Doch **Goin' Downtown** gefällt mir besser, denn Silver Style hat sich in nahezu allen Bereichen gesteigert: ein schönes Grafikgewand, viele gute Rätsel, dazu eine schlanke, angenehme Bedienung – feine Sache. Allerdings finde ich es unnötig, den Spieler in einem Adventure zum Töten zu zwingen, da kann ich ebenso gut einen Shooter spielen – insbesondere wenn weder Rätseldesign (Schlangengift? Was ist aus der Dienstwaffe geworden!?) noch Story die Aktion rechtfertigen. Und das viel zu früh einsetzende Ende, das enttäuscht: Es erschlägt den spannenden Handlungsbogen mit einer banalen Auflösung und raubt einigen Charakteren die Chance auf Entfaltung. **Goin' Downtown 2**? Sehr gerne – dann aber bitte etwas länger!

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: RC 2 v1.0 **Spielzeit (Std.:Min.):** 6:15



gut gelöst. Auch eine feine Übersichtskarte wurde eingebaut, die sich jederzeit aufrufen lässt – das bedeutet, dass die Spielzeit nicht künstlich mit Laufwegen gestreckt ist und man sich voll auf Rätsel und Handlung konzentrieren kann.

Als Innovation wurde im Vorfeld der Simulator angekündigt, mit dem Jake für seine Ermittlungen in eine Art virtuelle Vergangenheit reist. Dabei muss er sich vorsehen, um die Simulation nicht zu verändern – sinkt hier eine spezielle Anzeige auf null, bricht das Programm ab. Klingt umständlich, ist es aber nicht – denn der Simulator wird erst im letzten Spieldrittel relevant und bietet nicht mehr als eine Handvoll Rätsel und das Abklappern alter Locations. Immerhin wird es noch mal spannend, als man so einer schmutzigen Verschwörung auf die Schliche kommt. Doch der guten Handlung bereiten die Entwickler ein unvermitteltes und unspektakuläres Ende – nach kaum mehr als sechs, bestenfalls acht Stunden.

Die Cel-Shading-Grafik gibt kaum Anlass zu Kritik: Man vermisst gerenderte Cutscenes und die Gesichter wirken hölzern – das war es auch schon. Die edlen Animationen sind stets auf die Situation abgestimmt, die Hintergründe mit schönen Details verziert. Ebenso klasse die deutschen Sprecher, von denen die meisten professionelle Leistungen erbringen – zu schade, dass viele Charaktere nur Randnotizen bleiben und manche Sprecher so kaum Gelegenheit haben, ihre Talente unter Beweis zu stellen. ❑

WERBUNG

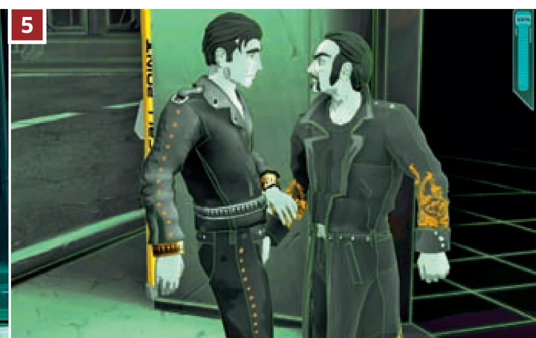
TGC plante, das Spiel mit dynamisch eingebundener Werbung zu versehen. Daraus wurde nichts.

Von der Idee blieben lediglich zwei fest installierte Werbe-Banner übrig: So sind Anzeigen von weg.de und immonet.de auf digitalen Anzeigetafeln zu erkennen.





VERSCHENKT | Der Simulator dient eher der Handlung als dem Gameplay: Richtig kreative Zeitreiserätsel ließ man sich nämlich nicht einfallen.



KRÄFTIG ZUGEPACKT | In der Verkleidung eines Strichers lässt Jake auch diese pikante „Betastung" zu – **Goin' Downtown** ist eben kein Kinderspiel.

GOIN' DOWNTOWN

Ca. € 30,-
22. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Silver Style Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Simon the Sorcerer 4 | Everlight |
Publisher: TGC – The Games Company
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fein gezeichnete Hintergründe voll animierter Details. 3D-Charaktere in Cel-Shading-Optik fügen sich prima in die Umgebungen ein und sind schön animiert, doch die Gesichter wirken leblos und gerenderte Filmsequenzen fehlen komplett.
Sound: Gute bis exzellente Sprachausgabe; der Protagonist klingt eine Spur zu zerknirscht. Meist unauffälliger, liebloser Soundtrack.
Steuerung: Simple, komfortable Mausbedienung. Kaum Laufwege, praktische Übersichtskarte plus Rätselhilfe und Hotspot-Anzeige – tadellos.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,0 GHz / Athlon 64 2000+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro / Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: P4 3,2 GHz / Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Radeon X 1600 Pro / Geforce 6800 GT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 12 Jahren, und das nicht ohne Grund: In Dialogen wird geflucht, über Sex geplaudert und teils respektlos über Prostituierte hergezogen. In einer Szene muss der Spieler vier ahnungslose Wachleute ermorden, weder durch Handlung noch Rätseldesign angemessen gerechtfertigt. An einer anderen Stelle wird eine triebhafte, brutale Orgie zumindest akustisch angedeutet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine praktisch fertige Vorabversion, die sich vom Endprodukt kaum noch unterscheiden sollte. Es kam nur zu einem Absturz. Auf einem schwächeren Testrechner war der Wechsel einer Location oft mit mehrsekündigen Ladezeiten verbunden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Insgesamt toller Grafikstil
- ➕ Überwiegend klasse Sprecher
- ➕ Flinke, komfortable Bedienung
- ➕ Meist logische, faire Rätsel
- ➕ Optionale, dreistufige Rätselhilfe
- ➕ Günstiger Preis
- ➕ Interessante Geschichte, ...
- ➖ ... die ein viel zu jähes Ende findet
- ➖ Simulator als verschenkte Idee
- ➖ Enttäuschendes Ende
- ➖ Wenig Locations und Charaktere
- ➖ Items bleiben im Inventar
- ➖ Unnötige Tötungssequenz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

HARTER KONKURRENZKAMPF | Ihre Gegner wollen teilweise die Rennen gewinnen, koste es was es wolle. Gesplitterte Windschutzscheiben sind da noch die geringsten Schäden.

PC Games GRAFIK REFERENZ 07/2008

PC Games SILBER AWARD 07/2008 86

Race Driver: Grid



TIPPS ZUR PERFORMANCE

Da unsere Testversion noch nicht gänzlich optimiert war, liefern wir ein ausführliches Tuning in der kommenden Ausgabe nach.

Von: Sebastian Weber

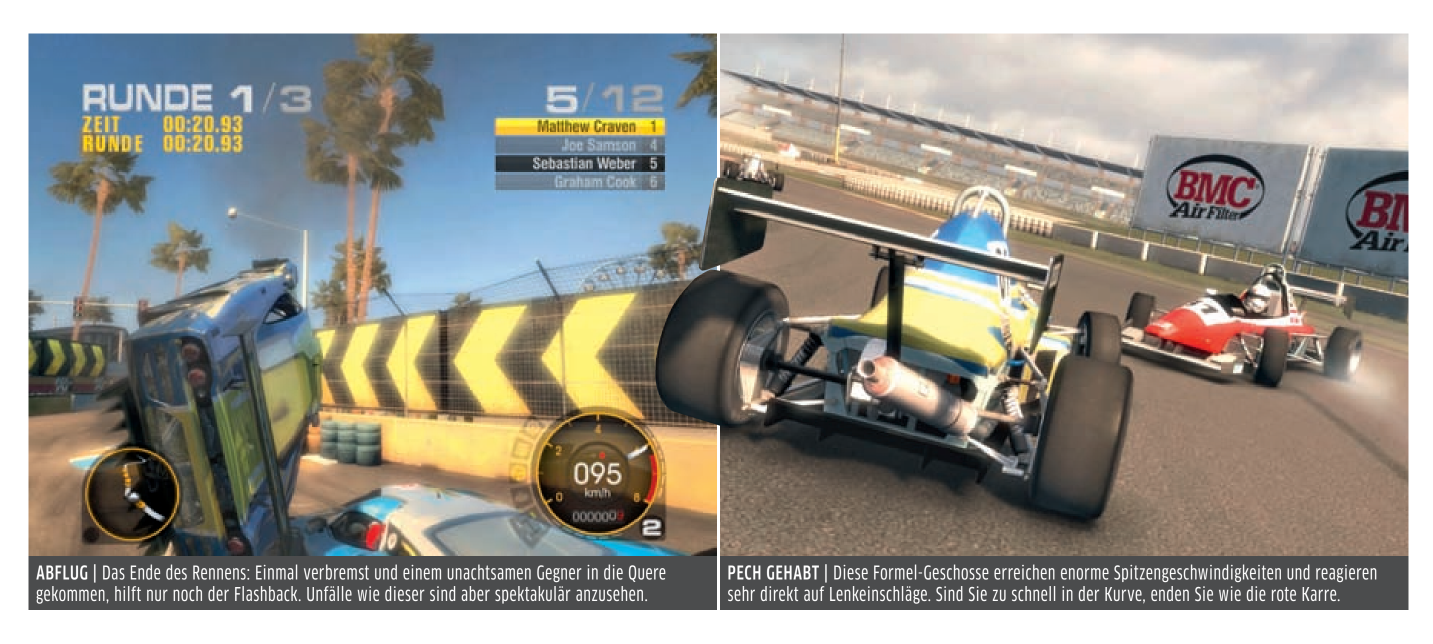
Hohe Erwartungen – hat Codemasters das perfekte Rennspiel geschaffen?

AUF DVD
- Video zum Spiel

Die jüngst erschienenen Rennspiele enttäuschten eher: **Need for Speed Pro Street** wollte die Reihe endlich wieder aus dem ausgelutschten Straßenrennen-Klischeesumpf herausholen, bot aber unterm Strich zu wenig Neues. **Juiced 2** erwies sich als schlampige Konsolenportierung, die auf dem Gros der heimischen Rechenknechte eher schlecht als recht über den Bildschirm flimmerte. Nun ruhen die Hoffnungen der Rennspieler auf **Race Driver: Grid**.

Im Karrieremodus starten Sie als junger Auftragsfahrer, der das Ziel hat, einen eigenen Rennstall zu gründen. Dafür ist aber eine Menge Kohle nötig. Damit die Kasse ordentlich klingelt, treten Sie erst einmal unter fremder Flagge in Dutzenden Rennen an, die allerdings zu Beginn kein großes Problem darstellen. Gerade erfahrene Spieler müssen stark an der Schwierigkeitsschraube drehen und die vorgegebenen Fahrhilfen abschalten. Das Bare zur Gründung des Teams haben Sie schnell zusammen, dann startet **Race Driver: Grid** erst richtig.

Die eigene Mannschaft an die Weltspitze zu führen und sich gleichzeitig als bester Pilot in den drei Regionen USA, Europa und Japan zu profilieren beschäftigt Sie weit mehr als 20 Stunden. Im späteren Spielverlauf rasen Sie nicht nur über die staubigen Pisten, sondern kümmern sich um Geldgeber, neue Boliden oder stellen gar Teamkollegen ein. Allerdings verschenkt **Grid** hier Potenzial: Sowohl die Gesprä-



ABFLUG | Das Ende des Rennens: Einmal verbremst und einem unachtsamen Gegner in die Quere gekommen, hilft nur noch der Flashback. Unfälle wie dieser sind aber spektakulär anzusehen.

PECH GEHABT | Diese Formel-Geschosse erreichen enorme Spitzengeschwindigkeiten und reagieren sehr direkt auf Lenkeinschläge. Sind Sie zu schnell in der Kurve, enden Sie wie die rote Karre.

UNGEWÖHNLICHE FEATURES: WIE GUT SIND SIE WIRKLICH?

Flashback

Per Tastendruck machen Sie Fahrfehler ungeschehen. Je nach Schwierigkeitsgrad steht die Möglichkeit, die Zeit zurückzuspulen, unterschiedlich häufig zur Verfügung. Zur Strafe für Zeitreisende verringert sich das Preisgeld für das doch noch gewonnene Rennen.

- + Innovatives Spielelement
- + Nimmt Frustpotenzial aus schwierigen Rennen
- + Einfach zu bedienen
- − Manche Rennsituation erweist sich als zu einfach.
- − Fehlende Streckenkenntnis kann leicht ausgeglichen werden, sodass echte Rennatmosphäre auf der Strecke bleibt.

Fazit: Die Flashback-Funktion ist innovativ und praktisch, erleichtert aber viele Rennen unnötig. Trotzdem: **Grid** erweist sich so als kaum frustrierend.

Teammanagement

Anleihen eines **Fußball Manager**: Als Chef eines Rennstalls kümmern Sie sich um Sponsoren und stellen Fahrer ein. Viel Verhandlungsspielraum bleibt dabei aber nicht.

- + Sponsoren und Fahrer lassen sich auf eigene Fahrweise und Können anpassen.
- − Keine Möglichkeit zu verhandeln
- − Keine Befehlsfunktion für Teamkollegen

Fazit: **Grid** kratzt nur an der Oberfläche des Managerlebens, es fehlen tiefgehende taktische Entscheidungen.



Automarkt

Außer Neuwagen bietet ein ins Spiel integriertes Ebay die Möglichkeit, gebrauchte Karren günstig zu erwerben oder alte loszuwerden.

- + Teilnahme an Rennen möglich, für die das Geld nicht reichen würde
- + Alte Flitzer bringen Bares.
- − Keine Versteigerung, nur Festpreisverkäufe

Fazit: Bietet kein echtes Auktionsgefühl, bereichert aber den Autokauf.

che mit Sponsoren als auch die Fahrersuche gehen zu wenig ins Detail und kratzen nur an der Oberfläche eines Manager-Spiels. Verhandlungen führen? Fehlanzeige. **Grid** gibt Ihnen jeweils nur eine Auswahl an Angeboten vor, die Sie annehmen oder ablehnen, nicht aber aushandeln. So verkommt beides zum kühl kalkulierten Geklicke. Der Automarkt fällt deshalb schmaler aus als erhofft. Reichen Ihre Euros nicht aus, um einen Neuwagen zu erstehen, schauen Sie im spieleigenen Ebay vorbei. Wer dort aber auf spannende Auktionen hofft, wird enttäuscht. Auch an diesem Punkt gibt **Grid** nur Angebote vor, aus denen Sie wählen. Spannende Versteigerungen, die gerade am Ende zur Zitterpartie mutieren – wie im realen Vorbild eben – stehen nicht an, lediglich Verkäufe zum Festpreis.

Bei der Auswahl der Teamkollegen haben Sie dagegen mehr Entscheidungsgewalt. Sobald Sie sich auf die Suche nach einem geeigneten Kandidaten machen, legen Sie Suchkriterien wie Erfolge, Gewinnbeteiligung oder Regioneinschränkungen fest und finden so schnell Ihren Wunschpiloten. Allerdings ist bei den Einstellungsgesprächen Vorsicht geboten. Suchen Sie sich einen Fahrer aus, der zu gut ist, nimmt er in den Rennen keine Rücksicht auf Sie, was Ihre Gewinnchancen im ungünstigsten Fall zunichte macht. Engagieren Sie dagegen ein Greenhorn, brauchen Sie sich auf der Strecke keine Sorgen zu machen. Jedoch erfüllt der mit Sicherheit nicht die Anforderungen der Sponsoren, was wiederum weniger Moneten bringt.

Auf der Piste bemerken Sie die künstlichen Mitfahrer kaum. Außer, dass ein Flitzer mit Ihren Teamfarben über die Strecke rauscht oder der Kollege sich ab und zu über den Teamfunk meldet und Kommentare zum Event abgibt, haben Sie nichts mit den KI-Rasern zu tun. Ein Befehlssystem wie bei den Wing-Männern in **Need for Speed Carbon** hätte den Rennen mehr taktische Tiefe verliehen.

Die Ausflüge auf die Strecke entschädigen aber für den mageren Manager-Teil und machen den Löwenanteil der Spielzeit aus. Kein anderes Rennspiel inszenierte den Kampf um die Podiumsplätze bisher intensiver, actionreicher und spannender als **Grid**. Die KI-Fahrer setzen Sie mächtig unter Druck machen gleichzeitig – ganz menschlich – Fehler, weil sie sich zu viel zutrauen oder Situationen falsch einschätzen. So kommt es häufig vor, dass der Erstplatzierte vor Ihren Augen

KOPF AN KOPF | In den höheren Schwierigkeitsgraden verlangen die computergesteuerten Karren Ihnen alles ab. Genaue Streckenkenntnis und hohe Konzentration sind Voraussetzung für gute Plätze.

RISKANT | Gehen Sie mit Fahrhilfen an den Start, können Sie Gegner problemlos als Bande nutzen. Da Schäden am Wagen keine Reparaturkosten verursachen, sind Unfälle belanglos.

ABWECHSLUNG PUR: DIE RENNMODI IM ÜBERBLICK

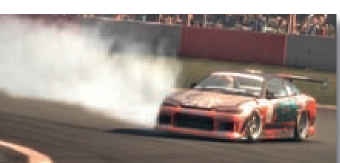
Unsere Übersicht verrät Ihnen, welche Events in Race Driver: Grid auf Sie warten, welche Vor- und Nachteile sie haben und was sie taugen.

Crashderby
Wie im etwa zehn Jahre alten **Destruction Derby** gehen Sie mit



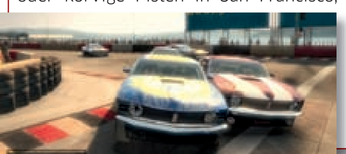
Schrottlauben an den Start und rammen sich ins Ziel. Die Flitzer steuern sich schwammig, der Schwierigkeitsgrad erweist sich als hoch. Zudem rasen die KI-Gegner rücksichtslos über die Strecke, Unfälle sind programmiert.

Drift
Sie treten im freien Driften, in Drift-Schlachten und Drift-Rennen an. Genaue Streckenkenntnis ist unerlässlich, um Punkte zu machen. Je mehr Drifts Sie in Reihe schaffen, desto höher der Multiplikator für die Zähler. Nach etwas Übung ist der Modus zu meistern. Lediglich die Drift-Rennen sind unnötig schwer, da Ihre



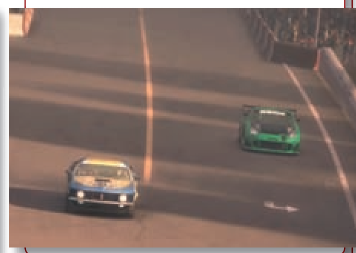
Gegner Ihren Wagen ohne Skrupel verschrotten oder Drifts zunichte machen. So sind diese Events etwas frustrierend, da sie viele Neustarts benötigen.

Rennen
Es stehen natürlich auch „normale" Rennen an. Ob 24 Stunden von Le Mans oder kurvige Pisten in San Francisco,



die Hetzjagden sind fordernd, aber nicht zu schwer. Da die Fahrer hin und wieder Fehler machen, bleiben die Veranstaltungen bis zum Ende spannend. Im einfachen Schwierigkeitsgrad fährt man allerdings zu schnell einen großen Vorsprung heraus und der Druck der KI-Fahrer verringert sich rasch. Dafür geht es in der Startaufstellung heiß her.

Touge
Auge um Auge mit nur einem Gegner. In Japan gehen Sie gegen nur einen Fahrer an den Start, müssen diesen überholen – berühren Sie seinen Wagen, gibt es Strafpunkte. Auch hier kommt es auf genaue Streckenkenntnis an, da sich die Rennen als extrem fordernd erweisen. In einer Variante befindet sich sogar Gegenverkehr auf der Piste, was die Fahrt noch härter macht. Gerade die Gegenverkehrvariante hätten wir uns häufiger gewünscht, da Touge eine gelungene Abwechslung zu den normalen Rennen darstellt.



aus der Kurve segelt, da er den Bremspunkt verpasst, ein übersehener Reifenstapel das Ende eines Flitzers besiegelt oder Sie von hinten angestupst werden und sich Ihr Bolide dreht. Missgeschicke, die Sie mithilfe der Flashback-Funktion leicht wieder ausbügeln. Per Tastendruck rufen Sie jederzeit eine direkte Wiederholung der letzten Sekunden des Rennens auf, spulen zurück und lassen sich an früherer Stelle wieder auf die Straße setzen. Die Strafe, die Sie dafür kassieren, fällt nicht ins Gewicht, da Sie nur für nicht verwendete Flashbacks einen Geldbonus verdienen.

Dank des grandiosen Schadensmodells und der erstklassigen Grafik macht das nicht nur einen Heidenspaß, sondern sieht auch noch unglaublich gut aus. Trümmerteile schleudern vor Ihren Augen in die Höhe, Rauchwolken rauben die Sicht. Fahren Sie in der Cockpit-Perspektive, schleudert es Ihr virtuelles Haupt bei Crashs herum. Dazu sind die Wagenmodelle beinahe fotorealistisch modelliert und die Strecken strotzen nur so vor Details: Wimpel und Flaggen flattern im Fahrtwind wild umher, Reifen fliegen in hohem Bogen durch die Lüfte und Hunderte Zuschauer stehen jubelnd am Streckenrand, freuen sich, schrecken bei Unfällen zurück oder zeigen – akustisch passend untermalt – ihren Unmut über schlechte Platzierungen.

> Kein anderes Rennspiel inszenierte die Rennen bisher actionreicher als Grid.

Auch der Sound lässt wenig Raum für Kritik. Lediglich vereinzelte Motoren klingen etwas schwachbrüstig. Dafür dröhnt meist stimmiger Boxenfunk, der Sie sogar mit Ihrem Namen anspricht, und perfekt auf die Rennsituation passende Musik aus den Lautsprechern. Die Steuerung funktioniert ebenfalls wunderbar. Die Tastatur ist zwar wie so oft dem Gamepad und dem Lenkrad unterlegen, Hobby-Rennfahrer steuern aber mit allen dreien Ihre Karren problemlos durch die Kurven. ❑

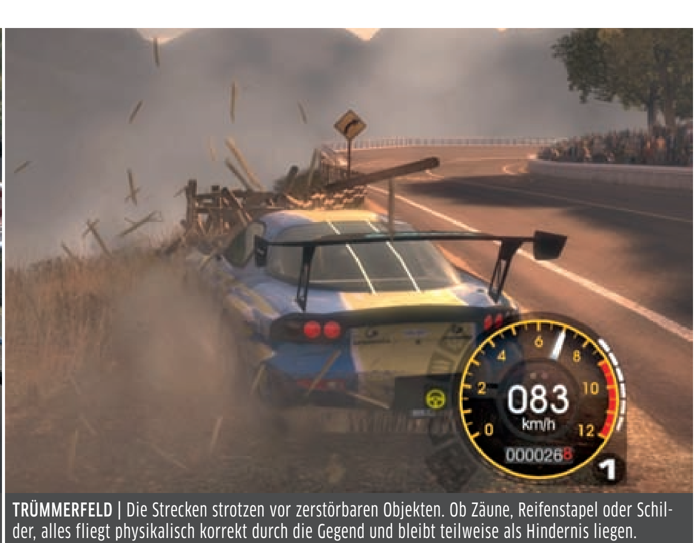
MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Tatsächlich: das beste Rennspiel des Jahres – bisher."

Wer auf Rennspiele des Kalibers **Need for Speed** steht, findet hier die Erfüllung seiner Träume. Seit langer Zeit hat mich kein Racer mehr derart gefesselt und fasziniert wie **Race Driver: Grid**. Die Rennen fordern und sehen zudem unglaublich gut aus. Da fallen selbst die wenigen zu harten Passagen kaum ins Gewicht. Simulationsfreunde enttäuscht **Grid** aber, die Fahrphysik ist zu unrealistisch und zu sehr auf das actionreiche Gameplay ausgelegt.

ÜBERSICHT? | Fahren Sie in der Cockpit-Sicht, erleben Sie die Rennen intensiver, aber der Schwierigkeitsgrad steigt, da Sie die Strecke nicht mehr optimal einsehen. Dafür erhöht sich der Spielspaß.



TRÜMMERFELD | Die Strecken strotzen vor zerstörbaren Objekten. Ob Zäune, Reifenstapel oder Schilder, alles fliegt physikalisch korrekt durch die Gegend und bleibt teilweise als Hindernis liegen.



1 UNFAIR | Das erste Crashderby ist ungewohnt: Diese Wagen steuern sich viel unpräziser als alle anderen Flitzer, die Gegner sind aggressiver, einen guten Platz zu erreichen ist deshalb schwer. Das trübt den eigentlich enormen Spielspaß des Zerstörungsrennens.



2 ES WERDE NACHT | Die einzige Strecke mit dynamischem Tag-und-Nacht-Wechsel: Le Mans. Der erste Ausflug nach Frankreich endet im wahrsten Sinne des Wortes als Blindflug – nämlich von der anspruchsvollen Strecke. Es sieht aber super aus.



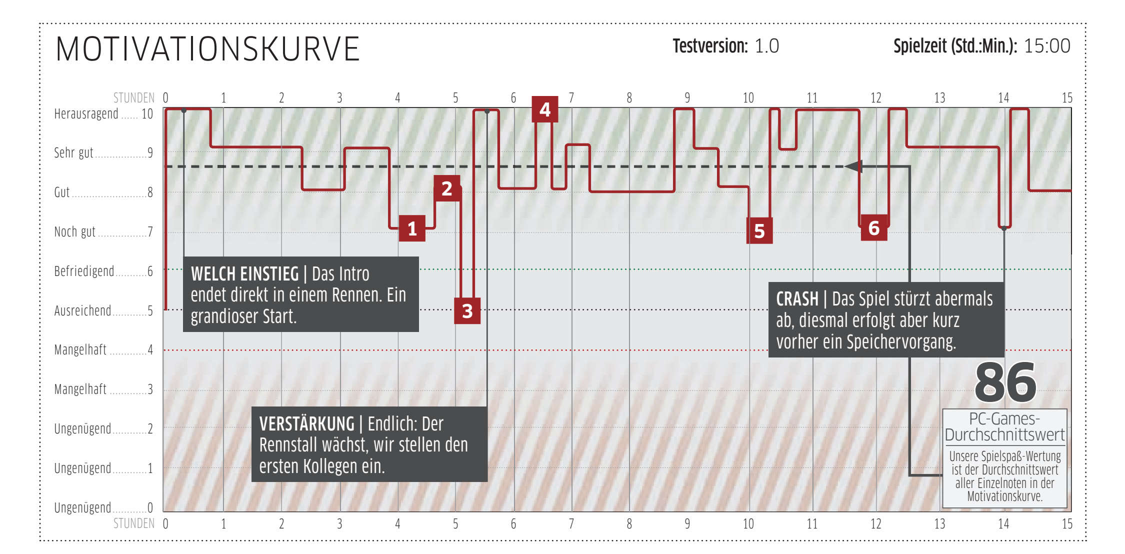


3 ÄRGERLICH | Kurz vor dem Ziel versagt **Race Driver: Grid** den Dienst, den Fortschritt des Rennens speichert das Spiel allerdings nicht. So steht das harte Rennen noch einmal an. Solch eine üble Sache sollte aber im weiteren Testverlauf nur noch einmal vorkommen.



DIREKTVERGLEICH | Am Ende der Saison steht ein Rennen gegen das beste Team an: eins gegen eins.

4 SOUVERÄN | Dank Flashback und einiger Neustarts gewinnen wir das Rennen. Es hagelt Rufpunkte und Geld auf unser Konto. Außerdem melden sich neue Sponsoren. Ein echter Motivationsschub.





5 KNIFFLIG | Wieder nur ein Gegner: Im sogenannten Touge-Modus fahren Sie eine Strecke zweimal. Einmal fahren Sie voraus, das andere Mal hinterher. Berühren Sie Ihren Kontrahenten, gibt es eine Zeitstrafe. Wer die Fahrten insgesamt am schnellsten absolviert, gewinnt. Spannend, aber schwer.



6 SCHLITTERPARTIE | Der Drift-Modus erweist sich noch immer als anspruchsvoll. Wer die Bremspunkte nicht kennt und keine guten Kombos hinbekommt, hat schnell das Nachsehen. Die KI-Fahrer legen dagegen enorme Punkte vor, die Sie knacken sollen.

RACE DRIVER: GRID

Ca. € 45,-
30. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Codemasters
Titel vom selben Entwickler: Colin McRae: Dirt | DTM Race Driver 3 | DTM Race Driver 2
Publisher: Codemasters
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Wagenmodelle, detaillierte Strecken, authentisches Publikum, realitätsnahe Lichteffekte
Sound: Meist sinnvolle Kommentare über Team-Funk, etwas flache Motorensounds, situationsabhängige Rock- bis Electro-Musik
Steuerung: Gute Steuerung mit allen Eingabegeräten, wobei Lenkrad und Gamepad die Tastatur übertreffen. Empfehlung: Optimale Bedienung per Xbox-360-Pad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle Rennmodi aus dem Einzelspieler-Part über LAN oder Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,2 GHz/Ahtlon 64 3200+, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6700/ E6750 oder Ahtlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die Autorennen kommen gänzlich ohne Gewalt aus. Bei den Unfällen der Flitzer kommen keine Menschen zu Schaden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die zum Test vorliegende Version war inhaltlich komplett, wies laut Codemasters aber noch ein paar wenige Fehler auf. Außer vereinzelter Abstürze fiel uns jedoch nichts auf.

PRO UND CONTRA

- + KI-Fahrer machen Fehler und reagieren auf Ihr Fahrverhalten.
- + Intensive Rennen dank gelungener Cockpit-Perspektive
- + Großer Umfang im Karrieremodus
- + Viele Rennmodi sorgen für Abwechslung.
- + Innovativer Flashback-Modus, ...
- − ... der manches Rennen zu einfach macht
- − Management-Teil fällt zu mager aus
- − Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad, etwa im Crashderby
- − Mit Fahrhilfen sehr unrealistisches Verhalten der Flitzer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

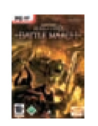


Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



PUNKTEJAGD | Erledigen Sie Akride oder sammeln Sie Waffen ein, steigen die Punkte in der Mitte. Je mehr Erfolge Sie hintereinander erlangen, umso mehr Boni gibt es.



Warhammer: Mark of Chaos – Battle March

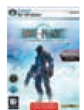
Was gibt es Neues im kriegerischen **Warhammer**-Universum? Für Einzelspieler bringt das Add-on vorrangig eine frische Kampagne, in der Sie Orks und Goblins in die Schlacht führen – die tauchten im Hauptspiel lediglich als Unterstützungseinheiten auf. Im Mehrspielerteil gebieten Sie obendrein über das Volk der Dunkelelfen und bekommen den Modus Weltherrschaft sowie die Mehrspielerkarten-Typen Karawane und Ressourcensammeln serviert. Dazu kommen bislang unbekannte Landschaften, viele Gegenstände, jeweils eine neue Einheit für die vier schon bestehenden Fraktionen Imperium, Chaos, Skaven und Hochelfen sowie hie und da kleinere Verbeserungen.

Dass die KI und die Grafik überarbeitet worden sein sollen, konnten wir nicht nachvollziehen. Sowohl, was die Texturen als auch, was die Effekte betrifft, gibt sich **Battle March** eher durchschnittlich und die im Einzelspielermodus auf der Karte verteilten Feindeinheiten verhalten sich nach wie vor statisch, bis sie Sichtkontakt haben. Diese spalten sich – wie schon im Hauptspiel – oft genug in kleine Truppen auf, die nacheinander angreifen und keine wirklichen strategischen Züge zeigen, etwa dem Spieler gezielt in die Flanke zu fallen. Wer also noch vom Hauptspiel geschult ist, hat hier keine Probleme mit dem Schwierigkeitsgrad.

Inszeniert ist das Abenteuer dagegen wie gehabt stimmig, mit gut gemachten Rendersequenzen und einer schön eingefangenen, kriegerischen **Warhammer**-Stimmung. Szenarien sowie vorgegebene Ereignisse und Aufgaben sorgen für Abwechslung. Dennoch: Wer bereits Titel wie **Die Schlacht um Mittelerde 2** gespielt hat, weiß, wie es auch eine Klasse besser geht. (as) ❑

GUT Die Kampagne ist auf gewohnt solidem Niveau. Gewichtiger ist allerdings die Aufwertung des Mehrspielerteils.

DEEP SILVER | 16.5.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 20,-



Lost Planet Colonies

Wayne Holden kehrt zurück. Wer sich aber darüber freut, mit **Lost Planet Colonies** bald den Nachfolger zu **Lost Planet: Extreme Condition** in den Händen zu halten, der irrt. Vielmehr handelt es sich bei **Colonies** um eine Art Director's Cut des Third-Person-Shooters (getestet in Ausgabe 09/07, Spielspaßwertung: 79).

Viel Neues erwartet Sie nicht: Im Kampagnenmodus durchleben Sie wie gehabt Waynes Suche nach seiner Vergangenheit. Auf dem Eisplaneten E.D.N III kämpft die Menschheit ums Überleben, da Außerirdische – die Akriden – die Eindringlinge zum Fressen gern haben. Eines der schleimigen Ungetüme hat Waynes Vater auf dem Gewissen und ist schuld daran, dass er nichts mehr von seiner Vergangenheit weiß, außerdem macht ihm die Militärorganisation Nevec das Leben schwer. Die daraus resultierende, acht Stunden andauernde Ballerorgie führt durch eine klischeebeladene Story, beeindruckt aber mit grandiosem Gegnerdesign, etwa haushohen Alien-Insekten oder flinken Mechs. Die gelungenen Grafik- und Soundeffekte kaschieren die Mängel der KI, den auf Dauer eintönigen Spielverlauf und unfair platzierte Speicherpunkte.

Neben dem Einzelspielerpart packen die Entwickler zwei neue Spielmodi in die **Colonies**-Edition. Wenn Sie Bosskampf wählen, treten Sie der Reihe nach gegen alle Zwischengegner von **Lost Planet** an und bekommen Punkte für jeden erledigten Unhold. Ähnlich öde verläuft Punktejagd. Dabei wählen Sie einen beliebigen Level der Kampagne und erhalten Zähler für erledigte Gegner und eingesammelte Waffen. Beiden Varianten fehlt das motivierende Element Story und sie erinnern an einen technisch anspruchsvollen **Moorhuhn**-Klon.

Für weitere Abwechslung sorgt der Mehrspielermodus, der neue Spielvarianten und Karten bietet. So ist es nun auch möglich, die Akriden zu steuern. (web) ❑

GUT Noch immer kurzweiliger Shooter-Spaß. Wer auf die wenigen Dreingaben verzichten kann, greift besser zur knapp zehn Euro billigeren Standardfassung.

CAPCOM | 30.6.2008
USK: Ab 16 Jahren | ca. € 30,-



ALLES BEIM ALTEN? | Die neue Kampagne mit Orks und Goblins ist wie gehabt taktisch keine Offenbarung und gut inszeniert, allerdings konnte das schon **Schlacht um Mittelerde 2** besser.



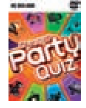
BOSSKAMPF | Der Mech gehört zu den einfachen Zwischengegnern. Haben Sie einen geschafft, geht es direkt in den nächsten Kampf, Ihre Munition, Lebens- und Thermalenergie regeneriert sich nicht.



ANSTRENGEND | Schon bei der Begrüßung durch Moderator Cheggers wird klar: Unnatürliche Heiterkeit ist nervig.



STILLSTAND | Die Gefechte laufen rundenbasiert ab. Verglichen mit dem Vorgänger trifft es die Bezeichnung Add-on.

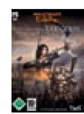


Cheggers' Party Quiz

Nach der ersten Runde bei **Cheggers' Party Quiz** fühlen Sie sich einfach nur schlecht. Denn das grafische Debakel treibt Tränen in die Augen und die Sprachausgabe weckt den Wunsch, taub zu sein. Als wär's nicht schlimm genug, tötet Cheggers' wilde Gestik letzte Nerven. Wer diese verstörende Erscheinung überwunden hat, darf sich gelangweilt den Quizthemen Film, Fernsehen und Musik widmen. Auch im Mehrspieler-Modus kommen weder Spaß noch Partystimmung auf. Unter anderem deshalb, weil Sie keine Hinweise zur Steuerung erhalten. (em) ❑

MANGELHAFT Es gibt in diesem Genre viele gute Spiele. **Cheggers' Party-Quiz** gehört definitiv nicht dazu.

OXYGEN INTERACTIVE | 14.3.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 30,-



Ascension to the Throne: Der Weg der Kriegerin

Die rundenweise ablaufenden Gefechte mit rudimentären Fantasy-Rollenspielelementen erinnern an ein abgespecktes **Heroes of Might an Magic**. Allerdings blicken Sie Ihrer Heldin über die Schulter, bekommen bei Charakteren Quests, kaufen Zaubersprüche und Soldaten für Ihre kleine Armee und nehmen Kämpfe in markierten Sektoren an. Die vom Prinzip her simpel gehaltenen, taktischen Gefechte perfekt auszutüfteln motiviert. Der Einstieg ist nicht leicht, die Bedienung suboptimal, die Technik mäßig und auf die Dauer mangelt es an Abwechslung, Items und Secrets. (as) ❑

GUT Gewöhnungsbedürftige, gerade noch gute, da motivierende Taktik-Tüftelei. Gegenüber dem Vorgänger kaum Neues.

FIP PUBLISHING | 29.5.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 15,-



The History Channel: Battle for the Pacific

Zusammen mit dem Privatfernsehsender The History Channel schickt Activision einen optisch und akustisch gelungenen Ego-Shooter ins Rennen. Das war's dann aber auch schon auf der Habenseite. Ohne Story-Zusammenhang stolpern Sie auf pazifischen Schlachtfeldern wie Guadalcanal oder Iwo Jima meist stur Ihrem Vorgesetzten hinterher, um hirnlose Japaner am laufenden Band zu erschießen. Viel schwieriger ist es jedoch, mit Ihrem Offzier Schritt zu halten. Da es keine Sprintfunktion gibt, kommt es mitunter vor, dass eine Mission nicht weitergeht oder sogar scheitert, weil Sie zu weit weg sind und dadurch Skripts nicht ausgelöst werden – blöd. (sw) ❑

MANGELHAFT Lassen Sie von diesem Spiel einfach die Finger, es taugt nichts.

ACTIVISION | 5.3.2008
USK: Keine Jugendfreigabe | ca. € 40,-



Landwirtschafts-Simulator 2008

Langsam tuckert der Mähdrescher übers reife Kornfeld und erntet im Kriechgang die Ähren. Tja, um diese Thematik dreht es sich in Astragons Simulation. Sie schlüpfen in die Haut eines fleißigen Landmanns, der auf einer kleinen Insel sein schwach texturiertes Hofgut führt. Zwei Traktoren und Mähdrescher (alles Marke Fendt) sowie verschiedene Ackergeräte stehen bereit. Die Fahrzeuge sind ganz ordentlich modelliert, es gibt fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel mit sehenswerten Sonnenuntergängen und ansonsten jede Menge Langeweile. Aus der witzigen Idee hätte man mehr machen können. (sw) ❑

AUSREICHEND Kornkreise ins Feld zu mähen, ist ja ganz okay, aber so richtig ernst kann man das Spiel nicht nehmen.

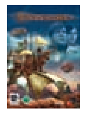
ASTRAGON | 14.4.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 16,-



BLENDER | Lassen Sie sich nicht von der Optik ablenken, **Battle for the Pacific** ist leider von vorne bis hinten misslungen – was recht schade ist, denn das Pazifik-Szenario gibt genügend Spannung her.



GEISTERFAHRER | Die dargestellten Fendt-Modelle sind gut gelungen, sogar dynamischer Schatten ist zu sehen. Schade, dass die Kabine führerlos und das Spiel so langweilig umgesetzt ist.



Windchaser

Taktiktüftler steuern in **Windchaser** maximal vier Teams mit je fünf Einheiten durch eine exotische Fantasy-Welt. Das Ganze erinnert ein wenig an das erste **Spellforce**, nur ohne Basisbau, dafür mit mehr Rollenspieleinschlag. Von Ihrem mobilen Hauptquartier aus (dem fliegenden Schiff namens Windchaser) schicken Sie Ihre Truppen ins Feld, erfüllen Quests und erobern Spähtürme. Einmal eingenommen, erweitert sich dadurch der Aktionsradius Ihrer schwebenden Basis.

Das Kampfsystem fußt auf drei unterschiedlichen Stilrichtungen, die sich gegenseitig beeinflussen. So ist beispielsweise „Chaos" (rot) der „Konzentration" (blau) überlegen, unterliegt aber der „Disziplin" (grün). Das System funktioniert in den Gefechten gut. Die große Kunst besteht darin, die kleinen Trupps effektiv zusammenzustellen, um die gegnerischen Kräfte zu kontern. Fummelig ist hingegen die Steuerung und Sie müssen erst mal eine Menge herumprobieren, um passende Einheitentrupps zu erstellen. Viele Quests sowie ein verzweigter Tech-Baum für die Windchaser bieten viel Raum zum Experimentieren. Schade nur, dass die recht gelungene Atmosphäre unter der schlechten Sprachausgabe leidet. (sw) ❑

BEFRIEDIGEND Setting und Kampfsystem überzeugen, weniger jedoch die Steuerung und die Dialoge.

DTP ENTERTAINMENT | 9.5.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 25,-





GROSS UND KLEIN | Anfangs ziehen Sie vorwiegend mit den drei Hauptfiguren durch die Lande. Etwas seltsam mutet hier das unpassende Größenverhältnis zwischen Figuren und Gebäuden an.



PIMP MY SHIP | So sieht es aus, wenn Sie Ihre Windchaser ausgebaut und mit allerlei Extras versehen haben. Die Gegenstände der Schatzkammer (links) lassen sich von Ihren Helden im Kampf einsetzen.

MIXED GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

AUFBAU-STRATEGIE

Rollercoaster 3 Deluxe

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/04

Die Deluxe-Ausgabe des grafisch schönen **Rollercoaster Tycoon 3** bietet mit den beiden Add-ons **Soaked!** und **Wild!** jede Menge Spielspaß, auch wenn sich der Achterbahnaufbau als etwas fummelig erweist. (jsa)

ATARI | 15.4.2008
USK: Ab 6 Jahren
81

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ECHTZEIT-STRATEGIE



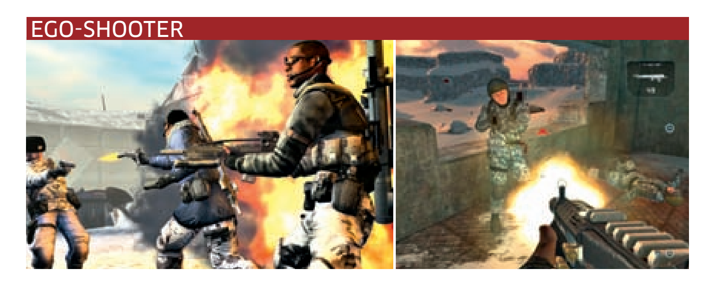
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Der Kampf von Saurons Schergen gegen die freien Völker Mittelerdes geht in die zweite Runde. Über 16 schön designte und geskriptete Missionen hinweg führen Sie eines von sechs Völkern, etwa Zwerge, Menschen oder Goblins, in den Kampf. Die Mischung aus rundenbasiertem Ringkriegmodus und Echtzeit-Gefechten begeistert. Die künstliche Intelligenz jedoch nicht. Da sie zu wenig aggressiv vorgeht, fühlen sich Strategieexperten schnell unterfordert. Der spannende Mehrspielermodus macht das aber wieder wett. (web)

ELECTRONIC ARTS | 8.5.2008
USK: Ab 12 Jahren
91

EGO-SHOOTER



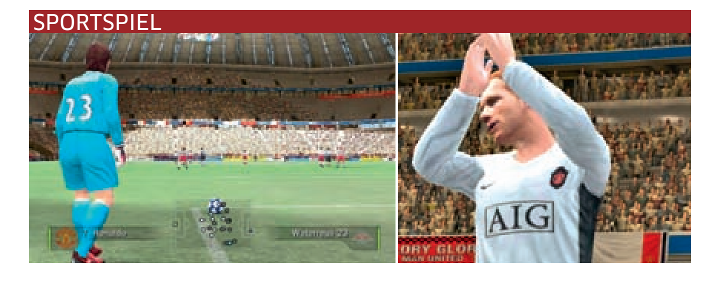
Conflict: Denied Ops (dt.)

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 04/08

Terroristen, Atomwaffen und zwei Typen, die sich eigentlich nicht riechen können, bilden die Grundlage für den actionreichen Ego-Shooter. Die Möglichkeit, jederzeit zwischen den Hauptcharakteren zu wechseln, erweist sich schnell als nette Idee ohne großen Nutzen. Zu wenig fordert die künstliche Intelligenz heraus, genau wie das einfache Leveldesign. Das und die durchwachsene Grafik machen **Conflict: Denied Ops** nur zum durchschnittlichen Geballer. Besonders gelungen ist dagegen der Mehrspieler-Modus mit kooperativem Part, in dem jeder Spieler einen der Charaktere übernimmt. (em)

EIDOS | 21.4.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
70

SPORTSPIEL



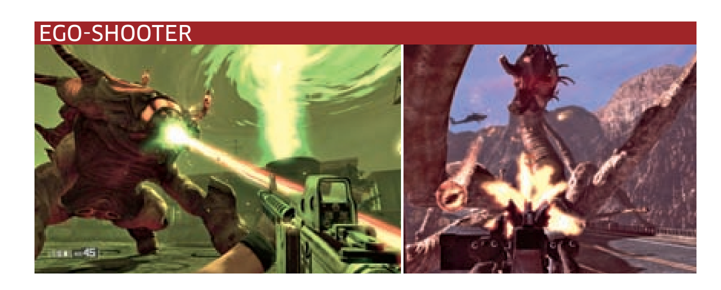
FIFA 08

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 12/07

Wie jedes Jahr schickt EA einen weiteren **FIFA**-Teil in die Schlacht um die Fußball-Krone des Spielesektors. Und wie immer unterliegt er seinem japanischen Konkurrenten **Pro Evolution Soccer 2008** im Gameplay. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem nicht ausgewogen, die KI weist Fehler auf und der Grafik-Engine merkt man ihr biblisches Alter von vier Jahren deutlich an. Immerhin sorgt das dafür, dass auch Besitzer älterer Rechner das Leder problemlos kicken. Außerdem bietet **FIFA 08** viele Original-Mannschaften und Stadien, stimmige Atmosphäre und launige Musikuntermalung. (ck)

ELECTRONIC ARTS | 21.4.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
74

EGO-SHOOTER



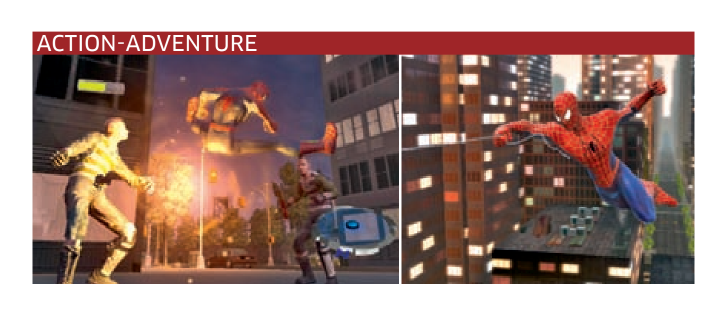
Blacksite

CA. € 29,- | TEST IN AUSGABE 02/08

Als politischer Kommentar zur US-Regierung, der Irakpolitik und anderen Missständen geplant, endet **Blacksite** aufgrund von Zeitmangel als Ballerspiel, das mit jeder Menge Bugs zu kämpfen hat. Inzwischen sind zwei Patches erschienen, die die schlimmsten Fehler ausbügeln sollen; die Probleme des Spieldesigns bleiben: Eine konfuse Story und anspruchslose Levels ergänzt die grauenhafte deutsche Sprachausgabe, sodass **Blacksite** zum stupiden Geballer verkommt. Lediglich die **Unreal**-Engine-3-angetriebene Grafik beeindruckt teilweise mit exzellenter Optik. (web)

MIDWAY | 21.4.2008
USK: Ab 16 Jahren
62

ACTION-ADVENTURE



Spider-Man 3

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/07

Wer wollte nicht mal ein Superheld sein und über unglaubliche Kräfte gebieten? Aber wer hätte gedacht, dass der Helden-Alltag so öde ist? Immer wieder lösen Sie die gleichen, langweiligen Missionen und ärgern sich dabei über die nervöse Kamera. Im Kampf gegen stupide Gegner schmerzen aufgrund der vielen Tastenkombinationen bald die Finger. Immerhin ist die Spielwelt Manhattan detailliert und die Charaktere sprechen mit den Original-Stimmen der Filmvorlage. Fans der freundlichen Spinne von nebenan sehen über die Mängel von **Spider-Man 3** hinweg. (ck)

ACTIVISION | 15.5.2008
USK: Ab 12 Jahren
67





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	23,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	24,-
DWL-G510	54	PCI	26,-
DI-524	54	Router	44,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	74,-

525 Watt Netzteil

ENERMAX MODU82+

- 525 Watt Leistung (140 Watt combined)
- Mainboardanschlüsse: ATX 2.x (24-polig)
- Anschlüsse: 6x 5,25", 1x 3,5", 3x S-ATA, 3x PCIe
- 120 mm Lüfter (temperaturgeregelt)
- Kabel Management
- Effizienz 84 - 88 %
- Aktiv PFC



99,- ENERMAX

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WN121T RangeMax NEXT	300	USB2.0	56,-
WPN824 RangeMax	108	Router	64,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNHDEB111	300	2x Access Point	179,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick N	300	USB2.0-Stick	72,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	23,-
WAP54G	54	Access Point	55,-
WRT54G-D2	54	Router	39,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

D-LINK	Mbit/s	Ports	€
DES-1005D	10/100	5	19,-
DGS-1005D	Gigabit	5	39,-
DES-1008D	10/100	8	26,-
DGS-1008D	Gigabit	8	59,-
DES-1016D	10/100	16	59,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
TA-662	Stahl, si	Midi	1	4 / 4	29,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	27,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-A59A	Alu, si	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	79,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
HD160 Plus	Alu, bl	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD160XT Plus	Alu, bl	HTPC	2	5 / 1	559,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
GT-1000	Alu, si o. bl	Midi	3	5 / 4	349,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX MODU82+	425 W	ATX2	79,-
ENERMAX PRO82+	525 W	ATX2	99,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	94,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	179,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	299,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
PC POWER Silencer 750 Quad	750 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12II-500	500 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	89,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.019,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	999,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Eee PC 4G T-Mobile	Celeron M (0,9 GHz)	7,0	512 MB	4 GB	--	WLAN, Linux	299,-
C90S-AK037C	Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.079,-
F8SN-4S001G	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	14,1	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.239,-
V1SN-AJ009E	Core 2 Duo T7700 (2,4 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	1.359,-
M51SN-AS029C	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.119,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R60-Aura T2370 Dyluna	Dual-Core T2370 (1,73 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	599,-
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
R700-Aura T9300 Dillen	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	17,0	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	199,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	309,-
VW222S	bl	2	22,0		209,-
PG221	bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	449,-
MK241H	bl	2	24,0	HDMI	449,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
2225 S1W	si	5	22,0		199,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)	219,-
o.display 4.1_24"	wi	2	24,0	HDMI	399,-

HANNSG		ms	Zoll	Merkmale	€
HQ191DP	bl	5	19,0	Sound, DVI-D	159,-
HI221DP	bl	5	22,0	Sound, DVI-D (HDCP)	209,-
HW223DP	si	5	22,0	Sound, DVI-D	229,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2231WH	gr o. bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	579,-
SX2461WH	gr o. bl	16	24,0	USB, 2xDVI-I	1.099,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
206BW	bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	199,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	259,-
245B	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	369,-
2693HM	bl	5	26,0	DVI-D, HDMI	569,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G700	si	5	17,0	DVI-D	149,-
G900	si	5	19,0	DVI-D	174,-
X900	bl	2	19,0	DVI-D	189,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D, HDMI	264,-
G2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	354,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	194,-
E1902S-S1	si	2	19,0	DVI-D/Sound	194,-
E2003WS-B1	si	2	20,1	DVI-D/Sound	189,-
E2201W-B2	bl	2	22,0	DVI-D	234,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

EINGABE & GAMING

Tastaturen

MICROSOFT	Anschluss	€
Comfort Curve Keyboard 2000	USB	18,90
Wireless Optical Desktop 700 v2	USB	27,-
Reclusa Gaming Keyboard	USB	54,-

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,90
G15 Keyboard refresh	USB	69,-

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
LX8 Cordless Laser Mouse	USB	29,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	54,-
G9 Laser Mouse	USB	74,-
MX Air	USB	109,-

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-

STELLSERIES	Anschluss	€
Ikari Optical	USB	39,-
Ikari Laser	USB	66,-

SAITEK	Anschluss	€
Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Audigy SE OEM	PCI	19,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	33,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	94,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-900	Klinke	39,-
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90
STEELSERIES Siberia Full-size	USB	79,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	44,90
SENNHEISER PC 161	Klinke	66,-

GAMES

MICROSOFT Konsole

Xbox 360™ Arcade

- 3.200 MHz PowerPC Prozessor
- 500 MHz Grafikprozessor
- HDMI-Anschluss
- Dolby Digital Unterstützung
- inkl. Wireless Controller, 256 MB Memory Unit, Xbox LIVE® „Silber" Mitgliedschaft, 5 Arcade Games



199,- Microsoft

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X - Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 134). ❑

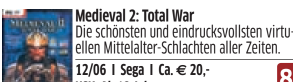
Strategiespiele




Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Codename: Panzers – Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 | CDV | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**

Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 | Sega | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



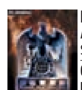
Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**



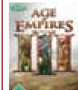
Paraworld
Strategie mit Dinosauriern statt Panzern und einer tollen Steuerung dank Armycontroller.
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



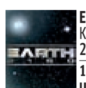
Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 | 2k Games | Ca. € 10,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

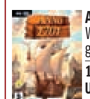


Age of Empires 3
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwache Story.
12/05 | Microsoft | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**



Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht – **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Aufbauspiele & WiSims



Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 35,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**



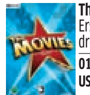
Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**



Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**



X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**



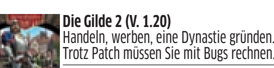
The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder als böser Gott.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 | Jowood | Ca. € 25,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**



Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 | TGC | Ca. € 25,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **94**

Half-Life 2: Episode Two
Holen Sie sich am besten gleich den **Episode Pack**, der auch den ersten Teil enthält.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

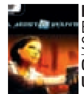
Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 25,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 | Activision | Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **92**

Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**



Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** – kaufen!
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 | THQ | Ca. € 17,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**



F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge – der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**



Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 | Activision | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



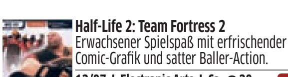
Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik – der Hammer!
01/08 | Midway | Ca. € 27,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**




Half-Life 2: Team Fortress 2
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**

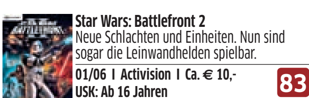


Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Action-Adventures

Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es einzeln für schmales Geld – ein Muss.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,- | 89
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 86
USK: Ab 16 Jahren

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 16 Jahren

Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

The Suffering: Ties That Bind
Horror-Shooter mit düsterer Optik und spannender, aber zu kurz geratener Story.
12/05 | Midway | Ca. € 15,- | 82
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher (V. 1.2)
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 30,- | 85
USK: Keine Jugendfreigabe

Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches sollen Abhilfe schaffen.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

Fable
Eine hübsche Idee, die eigene Spielfigur vom Kind zum Manne reifen zu sehen.
11/05 | Microsoft | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren



Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | 94
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 90
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 78
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 75
USK: Ab 12 Jahren

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | 85
USK: Ab 6 Jahren

Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- | 85
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season One
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,- | 84
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 30,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

NEUZUGANG
Sam & Max Season Two
Fünf neue Episoden mit dem chaotischen Duo – wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,- | 82
USK: Nicht geprüft

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sportspiele

Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 81
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- | 79
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 90
USK: Ab 12 Jahren

NEUZUGANG
Race Driver: Grid
Innovative Funktionen und grandiose Optik – ein neuer Stern am Rennspielhimmel.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,- | 86
USK: Ab 6 Jahren

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Top-Form.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,- | 87
USK: Ohne Altersbeschränkung

World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- | 83
USK: Ohne Altersbeschränkung

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 06/08 nominierte Spiel Ultima 8: Pagan wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

Titel	Genre	Entwickler	Test	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!"
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
Star Wars: Jedi Knight	Ego-Shooter	Raven Software	12/97	Lichtschwertduelle und actionreiche Shooter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Codename: Panzers – Phase 1** (PC Games 7/04, Wertung: 93 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter pcgames.de/go/bestofpcg.


Codename: Panzers – Phase One

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

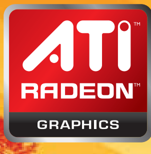
1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







15,4" WXGA GLARE TYPE

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 256MB ATI Radeon® HD 2600XT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

649.- € oder Finanzkauf [2] ab 12€/mtl.

Art-Nr. 4490

Inklusive Windows Vista® Home Premium 708.99



- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- bis zu 512MB NVIDIA® GeForce™ 8400GO
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

519.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4532

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99

15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam

649.- € oder Finanzkauf [2] ab 12€/mtl.

Art-Nr. 4563

Inklusive Windows Vista® Home Premium 708.99

17" WSXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- bis zu 512MB NVIDIA® GeForce™ 8400GO
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 5.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam,Li-Ion Akku

599.- € oder Finanzkauf [2] ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4617

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658.99

17" WXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5750 mit 2x 2.0 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

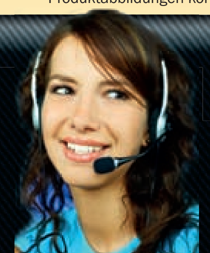
17" WXGA+ Display (1440x900 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

749.- € oder Finanzkauf [2] ab 14€/mtl.

Art-Nr. 4622

Inklusive Windows Vista® Home Premium 808.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

one

4) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

5) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.

Digitales Front Multimedia Display

Genießen Sie Ihre Lieblings MP3, lesen Sie Ihre Emails und vieles mehr bei geschlossenem Notebook

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 4x USB, 56k Modem, Wireless LAN, Gigabit LAN, Bluetooth, HDMI, 1x IEEE1394, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

929.- € oder Finanzkauf [2)] ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4553

Inklusive Windows Vista® Home Premium **988.99**

15,4" WXGA inkl.1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5750 mit 2x 2.0 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, HDMI, 1x IEEE1394, 56k Modem, 5.1 Sound, 3x USB, 5in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf [2)] ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4584

Inklusive Windows Vista® Home Premium **858.99**

15,4" WXGA inkl.1,3 MegaPixel Webcam

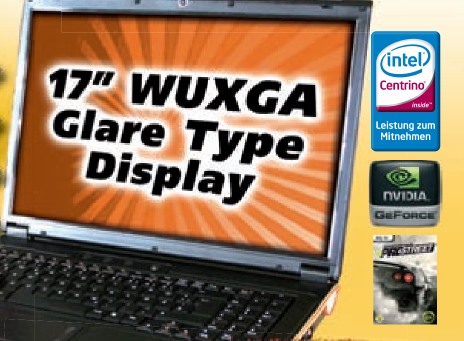
- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® HD 2600XT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

829.- € oder Finanzkauf [2)] ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4530

Inklusive Windows Vista® Home Premium **888.99**



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8100 mit 2x 2.1 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, Li-Ion Akku

1499.- € oder Finanzkauf [2)] ab 28€/mtl.

Art-Nr. 4633

Inklusive Windows Vista® Home Business **1618.99**

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, Li-Ion Akku

1699.- € oder Finanzkauf [2)] ab 32€/mtl.

Art-Nr. 4525

Inklusive Windows Vista® Business **1818.99**



Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de





*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

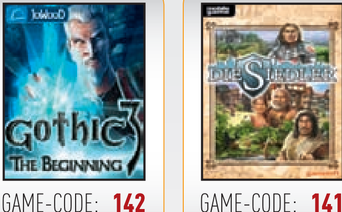
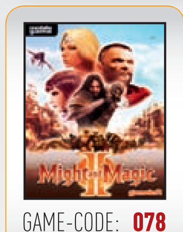
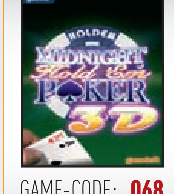
TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION

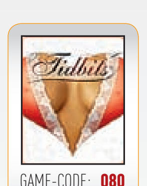
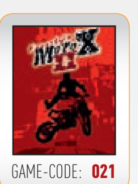
2 Spiele für € 2,99*
+ erstes Spiel gratis
= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche

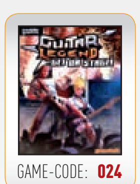
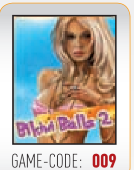
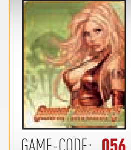
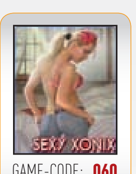
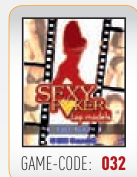
Sende: **AAA** + **Code**
an 85999*
Beispiel: AAA 141

www.mobileunlimited.de

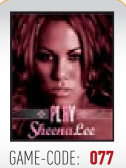
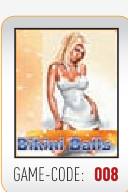
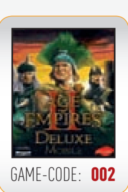
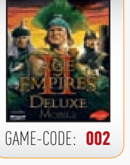
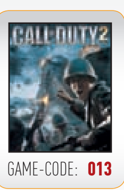
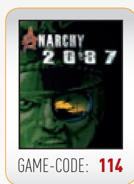
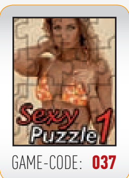
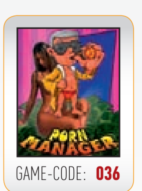
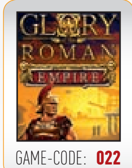
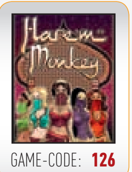
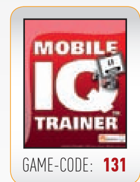





GAME-CODE: 115 | GAME-CODE: 142 | GAME-CODE: 141 | GAME-CODE: 078 | GAME-CODE: 068

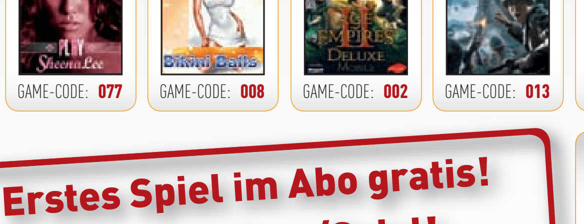




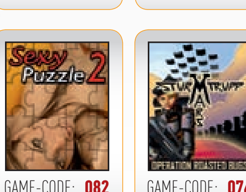
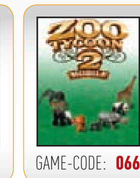
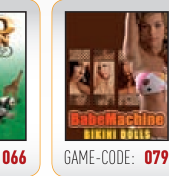
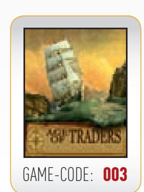
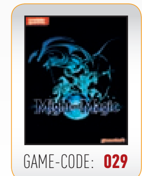






GAME-CODE: 058 | GAME-CODE: 019 | GAME-CODE: 080 | GAME-CODE: 021 | GAME-CODE: 051 | GAME-CODE: 024 | GAME-CODE: 009 | GAME-CODE: 056 | GAME-CODE: 060 | GAME-CODE: 032

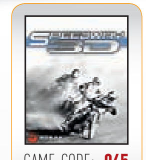
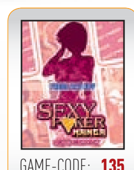
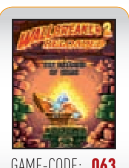
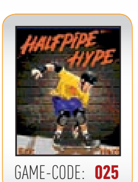












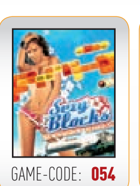
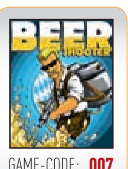
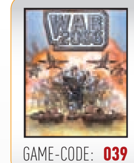
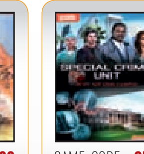
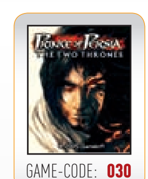
GAME-CODE: 077 | GAME-CODE: 008 | GAME-CODE: 002 | GAME-CODE: 013 | GAME-CODE: 114 | GAME-CODE: 037 | GAME-CODE: 036 | GAME-CODE: 022 | GAME-CODE: 126 | GAME-CODE: 131



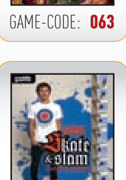
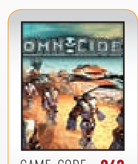
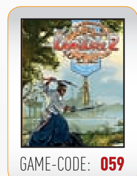






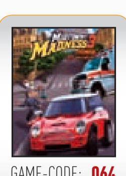
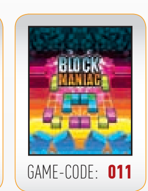
GAME-CODE: 082 | GAME-CODE: 074 | GAME-CODE: 066 | GAME-CODE: 079 | GAME-CODE: 003 | GAME-CODE: 029

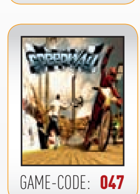
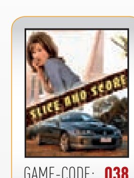





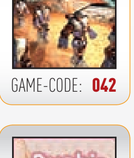






GAME-CODE: 045 | GAME-CODE: 135 | GAME-CODE: 063 | GAME-CODE: 025 | GAME-CODE: 118 | GAME-CODE: 054 | GAME-CODE: 007 | GAME-CODE: 039 | GAME-CODE: 055 | GAME-CODE: 030

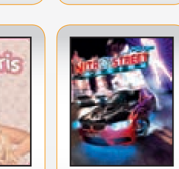




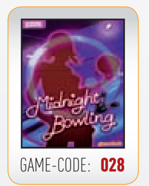



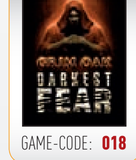
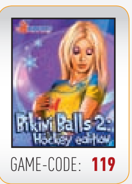
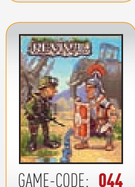





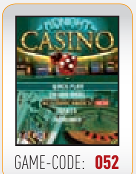
GAME-CODE: 042 | GAME-CODE: 059 | GAME-CODE: 033 | GAME-CODE: 132 | GAME-CODE: 064 | GAME-CODE: 011 | GAME-CODE: 075 | GAME-CODE: 047 | GAME-CODE: 038 | GAME-CODE: 088

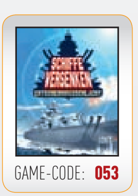
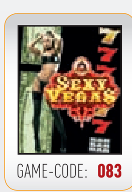
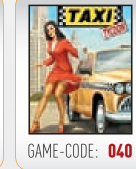


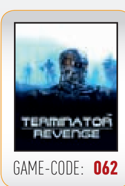
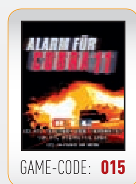


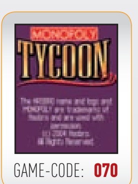
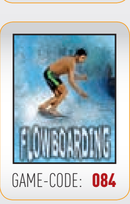
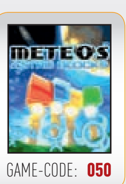
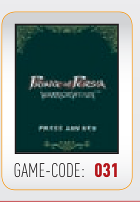
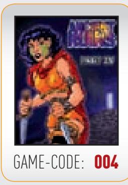
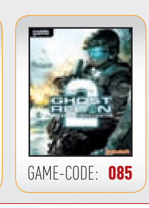

GAME-CODE: 081 | GAME-CODE: 133 | GAME-CODE: 017 | GAME-CODE: 028 | GAME-CODE: 043 | GAME-CODE: 018 | GAME-CODE: 119 | GAME-CODE: 010 | GAME-CODE: 044 | GAME-CODE: 067

GAME-CODE: 140 | GAME-CODE: 052 | GAME-CODE: 034 | GAME-CODE: 053 | GAME-CODE: 083 | GAME-CODE: 040 | GAME-CODE: 016 | GAME-CODE: 076 | GAME-CODE: 062 | GAME-CODE: 015

GAME-CODE: 070 | GAME-CODE: 084 | GAME-CODE: 050 | GAME-CODE: 031 | GAME-CODE: 004 | GAME-CODE: 085

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!
Nur 0,99 €/Spiel!

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

CORE 2 DUO E7200
GÜNSTIGE KERNKRAFT

Zwei Kerne, drei Megabyte L2-Zwischenspeicher und jede Menge Spieleleistung für nur 110 Euro: Der Core 2 Duo E7200 ist ein Geheimtipp. Wie die teure E8-Reihe ist der E7200 im feinen 45-Nanometer-Prozess gefertigt. Daher bleibt er erfreulich kalt – ein leiser Lüfter genügt. Zudem hat der günstige Prozessor genug Leistung für aktuelle Spiele. Seine eigentliche Stärke ist jedoch das sehr gute Übertaktungspotenzial. So lief er in unserem Test mit 3,9 statt 2,53 Gigahertz stabil.

Dank automatischer Übertaktungsfunktion aktueller Platinen ist das sogar sehr einfach. Wer nicht übertakten und die beste Leistung will, sollte 50 Euro mehr ausgeben und den E8400 kaufen. Dieser arbeitet serienmäßig mit drei Gigahertz und hat doppelt so viel L2-Zwischenspeicher.

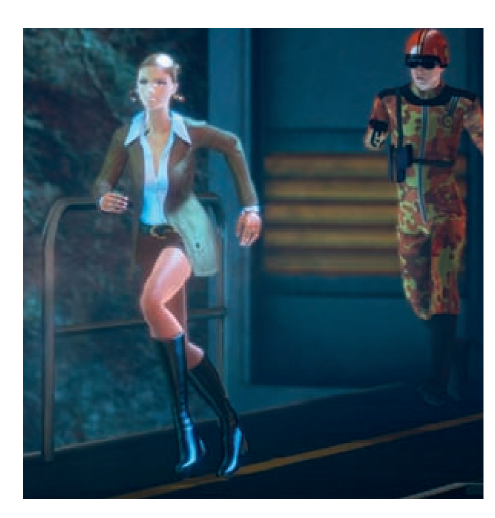
Info: http://www.intel.de



3D MARK VANTAGE
TESTLAUF

Wo läuft sie? Die neue Version der beliebten Benchmark-Reihe zeigt wieder spektakuläre Grafik – allerdings nicht auf jedem PC. **Um den 3D Mark Vantage** zu starten, brauchen Sie nämlich mindestens einen Zweikern-Prozessor mit 2,4 GHz, eine DX-10-Karte und Windows Vista. Zudem läuft die kostenlose Version nur einmal, die fünf Euro teure Variante hingegen so oft Sie wollen. Der erste Test zeigt die hübsche Spionin Jane Nash im Einsatz. In der nächsten Sequenz schwebt ein Schlachtkreuzer in Kinoqualität zusammen mit einer Staffel kleiner Raumschiffe durch ein Asteroidenfeld. Videos zu beiden Tests finden Sie bei den Kollegen der PC Games Hardware (siehe Link unten). Die schnellste Karte für den 3D Mark Vantage ist die Geforce 9800 GX2 (390 Euro), gefolgt von AMDs Radeon HD 3870 X2 (290 Euro).

Info: http://www.pcgameshardware.de/aid,641639/News/3DMark_Vantage_Die_Game-Tests_im_Video





BIGFOOT KILLER M1
PROFINETZWERKKARTE IM SPIELETEST

Bigfoot bietet eine Netzwerkkarte mit Coprozessor und eigenem Betriebssystem an. Sie soll für einen besseren Ping und weniger Lags sorgen. **In unserem Praxistest mit WoW** war der Ping tatsächlich 50 Millisekunden niedriger. Dafür kostet die Killer M1 rund 230 Euro. Die Killer K1 für nur 150 Euro soll jedoch die gleichen Verbesserungen bieten.

Info: http://www.killernic.com



Daniel Möllendorf

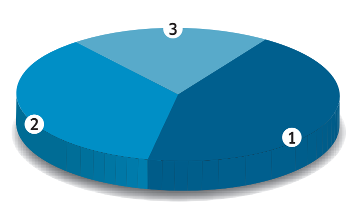
„Ja, wir PC-Bastler haben ein bestimmtes Image."

Bei Sonnenschein verstecken wir uns hinterm Rechner, vom dritten in den zweiten Stock nehmen wir den Aufzug statt der Treppe und der weiteste Weg ist immer der zum Drucker und zurück. Da dürfte es Vorurteilsdenker überraschen, dass Hardware-Kollege Falk Jeromin und ich vergangenen Monat beim vierten Nürnberger Firmenlauf angetreten sind. Zusammen mit 20 weiteren Computec-Kollegen ging es in 6,3 Kilometern Naturkulisse um Nürnbergs Dutzendteich. Bei insgesamt mehr als 7.000 Teilnehmern haben wir keinen Spitzenplatz erwartet, stattdessen erreichten wir das Ziel zusammen mit dem Rest der Computec-Gruppe in der geplanten Zeit und genossen ein großartiges Gemeinschaftsgefühl. Gerade in dieser Jahreszeit macht Laufen am meisten Spaß. Natürlich werde ich trotzdem **Mass Effect** spielen und mein HTPC verdient noch Feintuning, doch Bewegung bei frischer Luft ist durch nichts zu ersetzen.

UMFRAGE

Über welche GPU verfügt Ihre nächste Grafikkarte?

1. Nvidia-GPU **44%**
2. AMD-GPU **36%**
3. Unentschlossen **20%**
4. Sonstiges **0%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 259]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NE

DREIKERNPROZESSOREN

Die ersten Phenom-X3-Modelle arbeiten mit 2.100, 2.300 oder 2.400 Megahertz. Spieler sollten gleich die schnellste Variante X3 8750 kaufen. Sie kostet allerdings 150 Euro und damit nur 10 Euro weniger als die entsprechende Vierkern-Variante Phenom X4 9750 mit gleicher Taktrate. Bei aktuellen Spielen bringt der vierte Kern meist noch keinen Vorteil, das könnte sich aber mit **Far Cry 2** ändern. Bei den anderen Dreikern-Varianten ist der Preisunterschied größer. Spieler sollten jedoch warten, bis es den X3 8750 günstiger gibt oder gleich ein Vierkern-Modell kaufen.

Info: http://www.amd.com/de-de

MITTELKLASSE-GRAFIKKARTEN

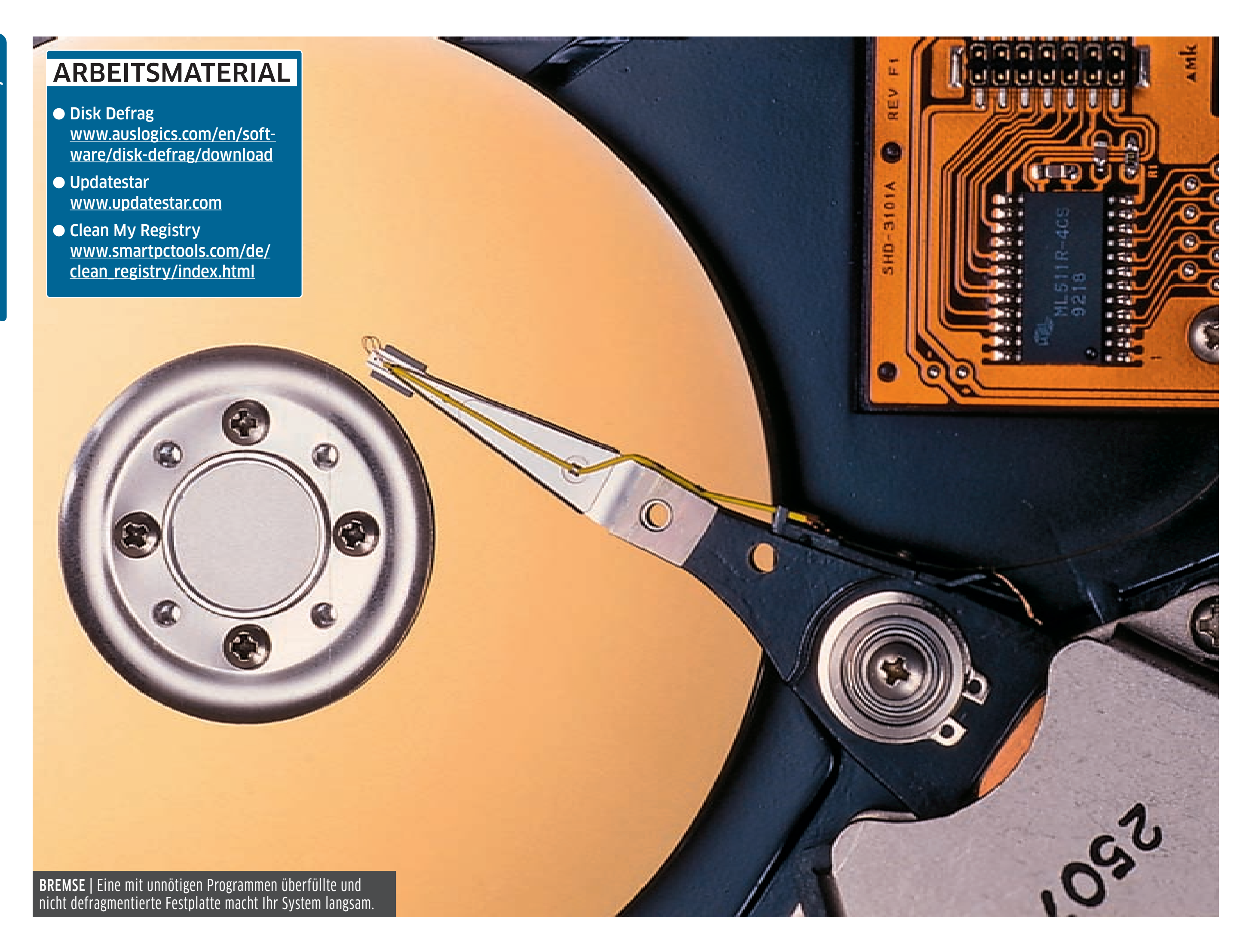
Für nur 90 Euro will die neue Geforce-9-Karte von Nvidia ein Schnäppchen sein. Allerdings entspricht sie mit 384 Megabyte, 96 Shader-Einheiten und den Taktraten 550/1.375/800 Megahertz (Chip/Shader/Speicher) dem älteren Modell Geforce 8800 GS, das es ebenfalls für günstige 90 Euro gibt. Verlassen Sie sich also nicht immer auf den neuen Produktnamen und die vollmundigen Marketingversprechen mancher Hersteller. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet nach wie vor die ältere Geforce 8800 GT für rund 140 Euro oder AMDs Radeon HD 3870 (120 Euro).

Info: http://www.nvidia.de

ONBOARD-GRAFIK VON AMD

Seit wir den Chipsatz 780G vorgestellt haben, sind zahlreiche Platinen samt Onboard-Grafik in den Handel gekommen. In **WoW** und **CS: Source** reichte es für alle Details. Eine 780G-Platine gibt es ab 50 Euro. Der Chip unterstützt AM2 oder AM2(+).

Info: http://www.amd.com/de-de



ARBEITSMATERIAL

- Disk Defrag
  www.auslogics.com/en/software/disk-defrag/download
- Updatestar
  www.updatestar.com
- Clean My Registry
  www.smartpctools.com/de/clean_registry/index.html

BREMSE | Eine mit unnötigen Programmen überfüllte und nicht defragmentierte Festplatte macht Ihr System langsam.

Digitaler Frühjahrsputz

Von: Lars Craemer

Wenn Datenmüll, veraltete Treiber und Überreste von Installationen Ihr System ausbremsen, wird es Zeit für den virtuellen Kehrbesen!

Datenmüll, erschöpfte Festplatten-Kapazitäten und veraltete Treiber fressen Ressourcen und kosten Leistung. Bevor Sie allerdings vorschnell mit der digitalen Großreinigung beginnen, sollten Sie alle wichtigen Dateien zumindest auf einer zweiten Datenfestplatte oder gleich auf DVD sichern. Dies scheint auf den ersten Blick zwar etwas übertrieben, schließlich wollen wir ja nur den PC aufräumen, aber schon ein neuer, unausgereifter Festplatten-Treiber kann für viel Ärger und zerstörte Daten sorgen.

DIE FESTPLATTE

Als Faustregel sagt man im Bezug auf Festplatten, dass diese nur maximal zu zwei Dritteln voll sein sollten, da sonst zu wenig Platz für Auslagerungsdateien vorhanden ist und Programme nicht optimal auf den Magnetscheiben verteilt werden können. Das Resultat: Der Datentransfer bricht vor allem bei größeren Dateien wie Spielen und Sicherungen ein. Allerdings gibt es keinen festen Indikator, nach dem die Leistung reproduzierbar abnimmt, da verschiedene Festplatten, verschiedene Betriebssysteme und Programminstallationen zu teilweise deutlichen Abweichungen führen.

Unser Praxistest, bei dem wir die Zeit beim Spielstart von **Crysis** messen, zeigt dennoch anschaulich den Einfluss einer sehr vollen Festplatte auf die Ladezeiten von Spielen. So benötigt **Crysis** auf einer etwas älteren Samsung-Festplatte mit 233 GB bei einer Speicherbelegung von 20 Prozent rund 50 Sekunden bis zum Start. Mit einer Festplatten-Speicherbelegung von über 90 Prozent dagegen startet der Shooter auf dem gleichen System erst nach 80 Sekunden. Bei beiden Tests defragmentierten wir die Festplatte vor den Messungen.

Nach dem Löschen überflüssiger Programme oder dem Einbau einer weiteren Festplatte zur Entlastung sollten Sie die Festplatten defragmentieren. Von Auslogics gibt es das Sharewaretool Disk Defrag. Dies läuft unter XP und Vista und bereinigt die Datenträger spürbar schneller als die Defragmentierungssoftware von Windows. Ein defragmentiertes Spiel lädt auf unserem Test-PC zehn Sekunden schneller, zumindest auf einem PC mit nicht zu voller Festplatte.

TREIBER UND PROGRAMME

Das Hilfsprogramm Updatestar nimmt Ihnen bei installierten Programmen und Spielen die lästige Suche nach Aktualisierungen (Updates) ab. Nach der Installation sehen Sie in einer Übersicht alle vorhandenen Programme samt aktueller Versionsnummer. Auf Knopfdruck durchsucht das Tool im Internet die Datenbanken und präsentiert hinter dem Programmnamen einen Download-Button, der zur Aktualisierungsquelle führt.

Etwas komplizierter sieht die Sache allerdings im Falle der Gerätetreiber aus. Zwar gibt es verschiedene Shareware-Lösungen wie beispielsweise Driveragent (www.driveragent.com), bei dem über den Webbrowser ebenfalls übersichtlich angezeigt wird, welche Treiber veraltet sind; jedoch müssen Sie zahlender Kunde sein, um auf die Treiberdatenbank des Anbieters zuzugreifen. Unser Tipp: Nutzen Sie dieses Tool regelmäßig, um den Treiberstatus Ihres Systems zu testen, und laden Sie dann die Updates bei den Herstellern herunter – kostenlos.

Die dritte Update-Instanz neben Treibern und Spielen oder Programmen ist das Betriebssystem-Update. In Sachen Sicherheit ist der aktuelle Patchstatus essenziell, da über die Updates des Betriebssystem-Herstellers kritische Sicherheitslücken geschlossen werden. Der Anwender hat die Wahl zwischen zwei Modi: manuelles und automatisches Update. Wir empfehlen auch Anfängern den manuellen Modus, da man so Einfluss auf die zu installierenden Updates hat. Im Falle von XP und Vista gibt es auf der Update-Seite, die Sie über „Start/Windows Update" erreichen, zu jeder Überarbeitung eine erweiterte Erklärung – so wissen selbst Anfänger, welche der vielen Updates wichtig sind.

TREIBER-AKTUALISIERUNG

Standardtreiber (Soundkarte, Netzwerkkarte, Laufwerke) sind in der Regel sehr robust und Sie können bei einem Update den neuen einfach über den alten Treiber installieren. In puncto Leistung bringen die neuen Treiber in der Regel keinen Vorteil, aber neue Netzwerktreiber beinhalten beispielsweise oft neue Funktionen für die Netzwerkeinstellung – wichtig für Windows Home Server. Etwas anders sieht die Sache allerdings bei Grafikkartentreibern aus. Diese Komponente wird im Vergleich zur restlichen Hardware sehr oft mit neuer Software versorgt. Dementsprechend gibt es bei einer unsauberen Installation auch viele Datenfragmente auf Ihrem System. Ein falscher Eintrag in der Registry oder eine veraltete Treiber-Bibliothek kann zu Abstürzen oder Fehldarstellungen führen. Daher sollten Sie vor der Installation eines neuen Grafikkartentreibers den alten über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Software" (XP) deinstallieren. Bei Windows Vista finden Sie den Eintrag unter „Start" – „Systemsteuerung" – „Programme und Funktionen".

In der Windows-Schaltzentrale bleiben immer ungewollte Einträge erhalten, auch wenn Sie im Laufe eines Betriebssystem-Lebens immer alle Programme sorgfältig deinstalliert haben. Schuld ist eine schludrige Programmierung und der Aufbau der Registry. Abhilfe schaffen sogenannte „Registry-Cleaner". Mit dem Shareware-Tool Clean My Registry entfernen Sie diese Reste schnell und einfach. Das Programm bietet Ihnen nach einem „Scan"-Durchlauf die Option „Säubern" an. Als Bonus enthält es eine Nachverfolgung der Dateien im Startordner.

Eine noch umfangreichere, allerdings kostenpflichtige Alternative ist der Uninstaller Platinum 2 von Ashampoo (auf PC Games DVD 05/08). Neben der Überwachung von Installationen, die Sie so noch einfacher rückgängig machen und von der Festplatte entfernen können, bietet Uninstaller Platinum 2 einen Verknüpfungs-Check, die Suche nach leeren Ordnern, die Verwaltung von Windows-Diensten sowie von Internet-Explorer-Erweiterungen, die Suche nach doppelten Dateien und das Suchen und Löschen von temporären Dateien an. Auf unserem System installierten wir zahlreiche Zusatztools, die wertvolle Ressourcen fressen. Durch die Bereinigung und Eliminierung der ungewollten Starteinträge reduzierten wir die Bootzeit immerhin um 15 Sekunden. ❑

WAS IST?

- **REGISTRY**
  Die Windows-Registrierungsdatenbank ist eine hierarchische Konfigurationsdatenbank von Windows. Hier werden alle Informationen von Windows und installierten Programmen gespeichert.
- **FRAGMENTIERUNG**
  Wenn zusammenhängende Dateien sehr stark auf der Festplatte verstreut sind und der Lesekopf oft „springen" muss, um diese zu lesen, spricht man von Fragmentierung.

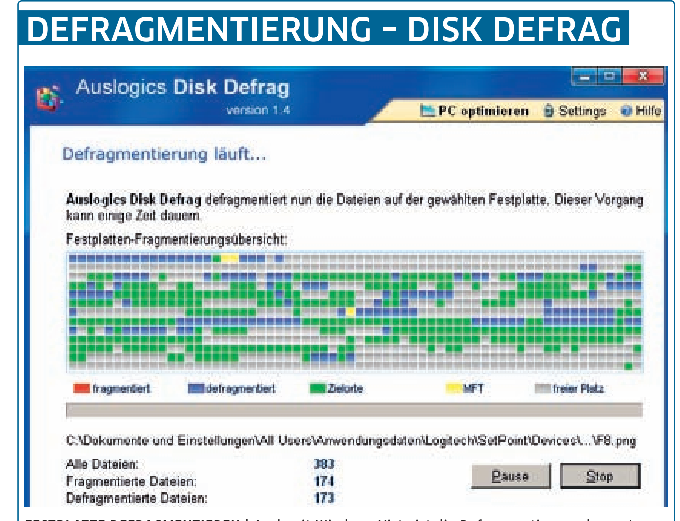
FAZIT: FRÜHJAHRSPUTZ

Ein „schlankes" System erfreut den Anwender auch noch nach mehreren Monaten durch verzögerungsfreies Ansprechverhalten und geringe Ladezeiten. Doch dafür müssen Sie etwas tun. Unser Tipp: Setzen Sie sich einen Stichtag, an dem Sie Ihr System regelmäßig warten.



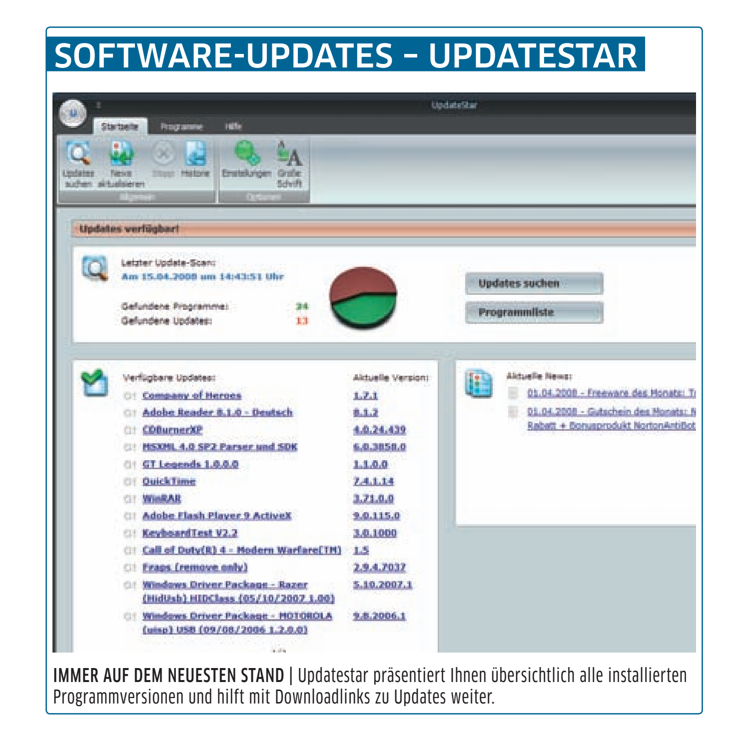
UNINSTALLER PLATINUM 2 | Die Software entfernt die Überreste alter Installationen. Auf Wunsch überwacht sie auch Ihr System und protokolliert Änderungen in der Registry und Systemordnern.

DEFRAGMENTIERUNG – DISK DEFRAG



FESTPLATTE DEFRAGMENTIEREN | Auch mit Windows Vista ist die Defragmentierung der erste Schritt beim digitalen Frühjahrsputz. Dieses externe Tool ist schneller als die Vista-Variante.

SOFTWARE-UPDATES – UPDATESTAR



IMMER AUF DEM NEUESTEN STAND | Updatestar präsentiert Ihnen übersichtlich alle installierten Programmversionen und hilft mit Downloadlinks zu Updates weiter.

GAMER DREAM 600



FARBAUSWAHL

- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor	Preis
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	629 €
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	659 €
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	669 €
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	739 €
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	689 €
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	749 €
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1299 €

629,-€

GAMER DREAM 700



FARBAUSWAHL

- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor	Preis
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	719 €
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	749 €
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	769 €
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	829 €
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	789 €
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	849 €
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1399 €

719,-€

GAMER DREAM 750



FARBAUSWAHL

- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor	Preis
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	829 €
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	859 €
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	879 €
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	939 €
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	899 €
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	959 €
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1499 €

829,-€

GAMER DREAM 800



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor	Preis
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	919 €
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	949 €
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	969 €
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1029 €
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	989 €
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1049 €
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1599 €

919,-€

GAMER DREAM 850



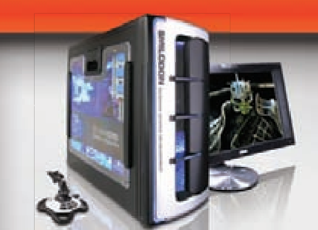
- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion 791 Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor	Preis
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	989 €
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1029 €
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1039 €
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1109 €
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	1059 €
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1129 €
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1679 €

989,-€

GAMER DREAM 900



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 1000GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor	Preis
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	1269 €
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1299 €
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1319 €
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1389 €
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	1339 €
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1399 €
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1959 €

1269,-€

0800-7979-795

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.

iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition



Extreme Performance





GAMER FX - 922Z



FARBAUSWAHL

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

889,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor (800Mhz FSB)		
T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	889	€
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	919	€
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	989	€
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1179	€

GAMER FX - 972



- 17 Zoll 16:10 WXGA LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 3-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor (800Mhz FSB)		
T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	1059	€
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1099	€
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	1169	€
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1349	€

www.iBUYPOWER.de

iBUYPOWER

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.



MODELLWECHSEL | Da hochauflösende Bildformate auf dem Vormarsch sind, spendieren immer mehr Hersteller ihren DVD-Brennern Blu-ray.

Blu-ray-Geräte im Test

Was leisten Blu-ray-Laufwerke für den PC? Erleben Sie beim Umstieg auf das neue Format Ihr „blaues“ Wunder? Unser Test klärt auf.

Das Jahr 2008 begann mit einem Paukenschlag. Im Pokerspiel um die hochauflösende Nachfolge der DVD hat Blu-ray den längeren Atem. Der Name dieses neuen Formats leitet sich von der Farbe des blauen Lasers ab, der feinere Strukturen auf der Disc und somit eine höhere Datendichte ermöglicht. Dadurch steigt auch die Kapazität der mit BD-R (einmal beschreibbar) respektive BD-RE (wiederbeschreibbar) bezeichneten Medien. Auf eine normale BD-R passen bis zu 25,1 GB, auf ein zweilagiges Exemplar lassen sich bis zu 50 GB bannen. Noch sind die Preise für diese Medien jedoch recht hoch. Selbst bei günstigen Online-Versendern sind einlagige BD-Rs nur zu Preisen um die 10 Euro erhältlich. Daten auf mehrere DVD-Rs aufzuteilen ist meist die preiswertere Lösung. Ein spürbarer Preisrutsch wird erst mit der groß angelegten Produktion von Medien mit einer organischen Aufnahmeschicht einhergehen. Sogenannte LTH-Type-BD-R verfügen über eine veränderte Aufnahmeschicht (Dye).

LTH-TYPE-BLU-RAY IM ANMARSCH

Damit ein Blu-ray-Laufwerk LTH-Type-Blu-ray-Discs lesen und auch beschreiben kann, ist es notwendig, das Gerät oder zumindest die Firmware entsprechend anzupassen. In unserem Testfeld kann bisher nur das Plextor PX-B920SA LTH-Type-BD-R lesen und sogar beschreiben. Inwieweit eine Nachrüstung der auf dem Markt befindlichen Laufwerke möglich ist, bleibt abzuwarten. Es sollte aber machbar sein, wie die seit vielen Monaten erhältliche Playstation 3 beweist. Die meisten Nutzer legen ihr Hauptaugenmerk sicher auf den Preis des Gerätes. Außerdem steht die Frage im Raum: Was brauche ich wirklich? Soll es die Eier legende Wollmilchsau werden, die alle Medien liest und jedes Format beschreibt, oder reicht vielleicht auch ein Lesegerät? Fast alle getesteten Geräte lesen und schreiben alle gängigen Medientypen, egal ob CD, DVD, DVD-RAM oder Blu-ray. Die Laufwerke von LG Electronics und Plextor bieten weiterhin mit Lightscribe eine Laser-Beschriftungstechnik für (spezielle) CD- und DVD-Rohlinge und lesen als Dreingabe auch noch HD-DVD-Medien. Sollte also noch der eine oder andere Cineast auf Schnäppchenjagd

WAS IST?

- **LIGHTSCRIBE/LABELFLASH**
  Diese Technik ermöglicht es, auf die Oberseite von speziellen Rohlingen Bilder „einzubrennen“.
- **BLU-RAY**
  Nachfolgetechnik der DVD für (wieder)beschreibbare Discs mit aktuell 25 und 50 GB.
- **LTH-TYPE BLU-RAY**
  Beschreibbare Blu-ray-Medien, die mit einer organischen Schreibschicht versehen sind.

nach mittlerweile zum Taschengeldpreis erhältlichen HD-DVD-Filmen gehen: Diese Kombilaufwerke bieten einen zusätzlichen Kaufanreiz.

ANGEZOGENE HANDBREMSE

Wie die Fakten belegen, wurde die Geschwindigkeit der Laufwerke gebremst. Viele der Geräte bieten im Gegensatz zu den üblichen DVD-Brennern geringere Schreib- und Lesegeschwindigkeiten. Anstelle 52-facher CD-Schreibgeschwindigkeit geht es oftmals nur halb so schnell zu Werke, DVDs werden bei einigen Geräten nur mit 12-facher Geschwindigkeit beschrieben. Langsamkeit muss aber nicht in jedem Fall ein Nachteil sein. Eine geringere Schreibgeschwindigkeit ermöglicht meist auch qualitativ hochwertige Brennergebnisse. Die meisten Hersteller haben ihre Hausaufgaben gemacht, so sind die Ergebnisse durch die Bank sehr gut. Der Zeitunterschied ist unterm Strich vernachlässigbar. Das schnellste Gerät schrieb eine DVD in 5:40 Minuten, der gemächlichste Brenner benötigte 7:16 Minuten.

DIE PREISFRAGE

Sehr unterschiedlich sind die Preise aller Testkandidaten. Laufwerke, die Blu-ray lesen, gibt es ab 100 Euro. Für wenige Euro mehr beschreiben sie dann auch CDs und DVDs. Fast 400 Euro möchte Sony für das BWU-200S sehen, das Pioneer BDR-202 ist hingegen schon für 240 Euro im Internet zu haben. Wer auf die Blu-ray-Schreibfähigkeit verzichten kann, wird mit dem LG GGC-H20L schon für 120 Euro glücklich. Und dieser liest sogar noch HD-DVD und verziert entsprechende Discs dank Lightscribe. DVD-RAM ist inzwischen zum Standard geworden, alle Geräte im Testfeld bieten entsprechende Schreib- und Lesefähigkeiten.

ASUS BC-1205PT

Von Asus erreichte uns das BC-1205PT. Es macht einen hochwertigen Eindruck: Die Front ist schick mattiert, die Lade glänzend. Weniger beeindruckend sind die technischen Daten. CDs beschreibt das Laufwerk mit bis zu 24-facher Geschwindigkeit, DVDs nur mit 12-facher Geschwindigkeit. Blu-ray-Discs liest das Gerät mit bis zu 5-facher Geschwindigkeit, eine Schreibfunktion ist allerdings nicht vorhanden. Die Zugriffszeiten liegen mit 145 Millisekunden für die CD und 157 Millisekunden für die DVD am vorderen Ende des Testfeldes. Auch wenn es Medien beschreibt, geht das Asus gemächlich vor. Mit 4:39 Minuten beim Schreiben einer CD-R ist es kein Raser, ebenso wie bei den 7:10 Minuten für eine beschreibbare DVD. Dabei war die Qualität allerdings sehr gut. Asus entwickelt das Gerät nicht selbst, sondern greift auf Hardware von Pioneer zurück. Während für dieses bereits eine aktuellere Firmware vorliegt, verharrt das BC-1205PT bei Firmware 1.03. Negativ fällt das Laufwerk beim Lesen von einlagigen als auch zweilagigen DVDs (Single / Dual Layer) auf. Dieses Problem existiert allerdings auch bei den Kollegen von Pioneer, dazu gleich mehr.

PIONEER BDC-202

Im Vergleich zum baugleichen Asus BC-1205PT ist das Pioneer mit einem Straßenpreis von knapp 120 Euro fast ein Schnäppchen. Das Asus kostet ca. 50 Euro mehr und bietet keinerlei Vorteile. Langfristig ist man bei Pioneer wohl auf der sichereren Seite, was die Firmwareunterstützung angeht. Die Leseleistungen sind quasi identisch mit denen des Asus. Auch die Problem-DVD war in 8:35 Minuten ausgelesen. Bei der Schreibqualität konnte das Pioneer überzeugen, lieferte aber nicht so gute Werte wie das Asus oder das Pioneer BDR-202. Auf eine Disc konnte beim Pioneer nach 17 Sekunden zugegriffen werden, das Asus war eine Sekunde schneller.

PIONEER BDR-202

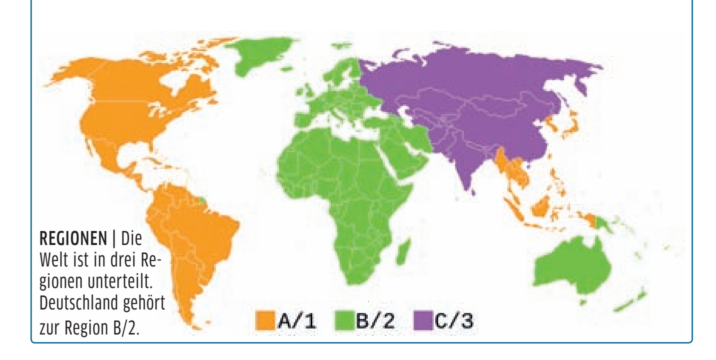
Der große Bruder des BDC-202 ist das BDR-202. Es verfügt über den gleichen Funktionsumfang, stellt jedoch mit der Blu-ray-Schreibfähigkeit das Spitzenprodukt aus dieser Serie dar. Die technischen Daten gleichen denen des Pioneer BDC-202 und des Asus BC-1205PT. Die Schreibleistung auf DVD-Medien fiel beim BDR-202 am besten aus. Die Testmedien beschrieb es mit sehr guter Qualität und sehr niedrigen Fehlerraten. Auch bei der Lautstärke nehmen sich die drei Geräte nichts. Ein kräftiges Fauchen kündet davon, dass die Laufwerke dabei sind, Daten auszulesen oder zu brennen. Wirklich wohnzimmertauglich sind alle drei nicht, auch wenn es mit Blu-ray deutlich angenehmer ist, Filme zu schauen. Negativ fällt bei dem Trio die Leseleistung bei DVDs auf. Anstelle der vollen 12-fachen Lesegeschwindigkeit brachen die Laufwerke auf etwa 6-fach ein und erholten sich bis zum Ende der DVD nicht mehr. Bei dem doppelseitigen DVD-Medium normalisierte sich die Lesegeschwindigkeit auf der zweiten Schicht ab etwa 6-facher Geschwindigkeit auf eine lineare Kurve.

SONY BWU-200S

Blu-ray-Entwickler Sony selbst schickt das BWU-200S ins Rennen. Es ist mit einem Preis von knapp 400 Euro wieder ein Schnäppchen noch bringt es viele Eigenschaften mit, die diese In-

REGIONALCODE

Bei der DVD wird es schon praktiziert: Filme und Abspielgeräte sind mit einem speziellen Code versehen. Nur wenn Ihre Hard- und Software über den gleichen Code verfügen, ist eine Wiedergabe möglich. Bisher nutzen jedoch nur wenige Hollywood-Studios bei Blue-ray diese Technik, um Filme an bestimmte Regionen zu binden. Auf der Internetseite www.blurayregioncodes.com gibt es eine Übersicht mit den Beschränkungen der erhältlichen Filme auf Blu-ray-Disc. Aufgrund des Dollar-Wechselkurses lohnen sich so auch Filmbestellungen in den USA oder Kanada. Als Geheimtipp hat sich unter Filmfreunden Australien herumgesprochen. Dort können Sie oftmals Filme mit deutschem Ton früher und preisgünstiger als hierzulande über das Internet bestellen.

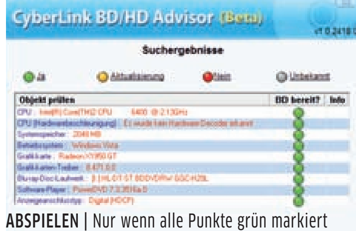


REGIONEN | Die Welt ist in drei Regionen unterteilt. Deutschland gehört zur Region B/2.

HIGH-DEFINITION AUF DEM PC

Um die Datenübertragung vor unbefugtem Zugriff zu schützen, verschlüsseln Anbieter den Datenstrom. Dieser als „High-bandwidth Digital Content Protection" (kurz: HDCP) bezeichnete Kopierschutz begleitet die digitalen Bild- und Tondaten vom HD-Laufwerk bis zum Ausgabegerät. Das soll das Abfangen von Daten zum Zwecke einer unerlaubten Weiterverwendung verhindern. Auch auf dem PC muss diese digitale Weitergabe des Datenstroms funktionieren. Alle eingesetzten Komponenten, seien es Hard- oder Software, müssen den „HDCP-Handschlag" beim HD-Laufwerk, dem Betriebssystem, der eingesetzten Software, der Grafikkarte und dem Monitor erfolgreich vollziehen. Spielt eine Komponente nicht mit, ist die Filmwiedergabe verhindert.

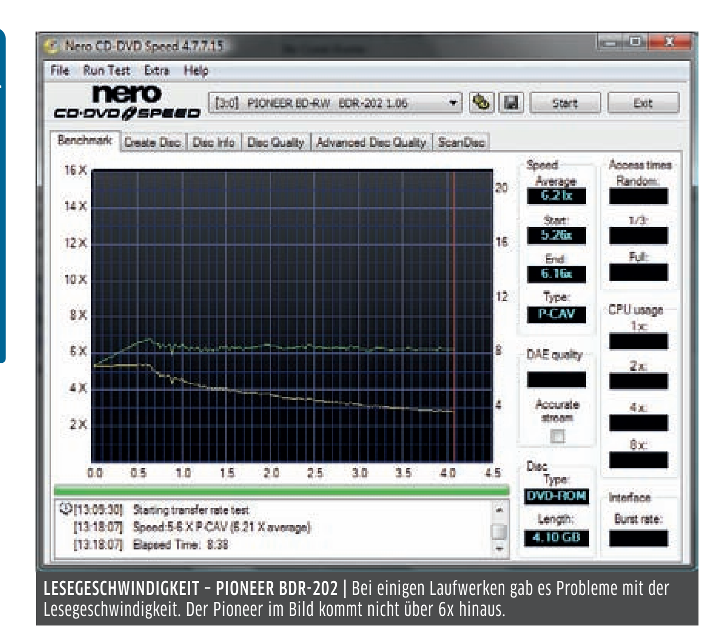
Ob der PC überhaupt Blu-ray-Disc-tauglich ist, überprüfen Sie mit dem Hilfsprogramm Cyberlink BD Advisor. Die aktuelle Version können Sie im Internet unter www.cyberlink.com/english/support/bdhd_support/diagnosis.jsp herunterladen. Sofern die Grafikkarte dem Computer bei der Wiedergabe des komprimierten Bildmaterials nicht unterstützend zur Seite steht, benötigen Sie einen leistungsstarken Prozessor. Wenn Grafikkarte oder Monitor als Schwachstelle in der Datenkette erkannt werden, kann die Wiedergabe noch gelingen. Mit einem per VGA-Kabel an den Computer angeschlossenen Monitor lässt sich, nunmehr nicht mehr digital, das Videobild einer HD-DVD ausgeben, sofern dies nicht vom Rechteinhaber für die betreffende Video-DVD untersagt wurde. Beim Ton muss man in der Regel nachbessern. Im Normalfall liegt dem Blu-ray-Laufwerk nur eine OEM-Version von Power DVD Ultra (BD) bei, die sich nur auf die 2-Kanal-Wiedergabe des meist in 5.1 enkodierten Dolby- oder DTS-Tones versteht. Ein Upgrade auf eine rund 60 Euro teure Vollversion ist für Filmfans empfehlenswert.



ABSPIELEN | Nur wenn alle Punkte grün markiert sind, klappt die Filmwiedergabe.



DER FORMATSIEGER – BLU-RAY | Der eigentlich unnötige Formatkrieg zwischen HD-DVD und Blu-ray hat sich zugunsten von Blu-ray entschieden. Lassen Sie von HD-DVD-Ladenhütern die Finger.



LESEGESCHWINDIGKEIT – PIONEER BDR-202 | Bei einigen Laufwerken gab es Probleme mit der Lesegeschwindigkeit. Der Pioneer im Bild kommt nicht über 6x hinaus.

BEREINIGTE RÜCKANSICHT | Außer dem Stromanschluss und dem SATA-Steckplatz sind die Brenner sehr mager ausgestattet. Digitale Audioschnittstellen fehlen gänzlich.

vestition rechtfertigen würden. Eine Lightscribe- oder Labelflash-Funktion fehlt ebenso wie bei den drei bisher genannten Geräten. CDs, DVDs, DVD-RAMs und Blu-ray-Discs beschreibt das Gerät natürlich. Dabei weiß das Sony BWU-200S durchaus zu überzeugen. Die gefühlte Arbeitsgeschwindigkeit war deutlich höher als bei den Geräten von Pioneer und Asus. Das bestätigen auch die ermittelten Werte. Mit Zugriffszeiten von 138 Millisekunden (CD) und 141 Millisekunden (DVD) platziert sich der Brenner vor dem Trio. Auch die Lesegeschwindigkeiten liegen mit 40-fach (CD) und 16-fach (DVD) über denen der bisher behandelten Kandidaten. Bei den Schreibleistungen gibt sich das Gerät ebenfalls keine Blöße. Des Weiteren fällt der Lieferumfang mit SATA-Kabel, Stromadapter und Software großzügig aus.

PLEXTOR PX-B300SA

Plextor liefert mit dem PX-B300SA ein „Einsteigergerät" für das Blu-ray-Format. Der Super-Multi-Brenner liest alle gängigen Formate einschließlich HD-DVDs und beschreibt CDs, DVDs und DVD-RAM. Oberflächen von speziellen Discs verschönert er mithilfe von Lightscribe. Auch dieses Laufwerk ist keine Eigenentwicklung, sondern nutzt Hardware von LG und gleicht dem LG GGC-H20L bis zur Frontoptik. Mit 110/124 Millisekunden für CDs/DVDs befinden sich die Zugriffszeiten auf sehr hohem Niveau. Zusammen mit der 40-fachen Lesegeschwindigkeit für CDs und der 16-fachen Geschwindigkeit für DVDs erreicht das Laufwerk eine sehr gute Leistung. Die Fehlerkorrektur arbeitet zuverlässig, ging jedoch gemächlich zu Werke. Die Schreibleistung auf den DVD+R-Testrohlingen fiel mit ungewöhnlich hohen Fehlerwerten negativ auf. Bei den DVD-R-Testrohlingen gab es hingegen keine Probleme. ❑

FAZIT: BLU-RAY

Fest steht: Blu-ray gehört die Zukunft. Aber lohnt sich jetzt schon der Umstieg? Zumindest mit dem Preis-Leistungs-Sieger ist das eine Überlegung wert. Für rund 100 Euro bietet der LG GGC-H20L einen sehr guten Alles-in-einem-Brenner, der als Zusatzlaufwerk in jedem PC eine gute Figur macht. Ein Allroundgerät mit Blu-ray-Schreibfähigkeiten benötigen nur sehr wenige Nutzer. Für das Authoring (Zwischenschritt zwischen der Nachbearbeitung und der Vervielfältigung) von HD-Inhalten kommt dann eher ein Gerät infrage, das das Format überhaupt schreiben kann. Das gelingt nicht allen getesteten Blu-ray-Brennern. Mit dem günstigen Pioneer BDR-202 ist man da sicher gut bedient. Bisher ist nur der Plextor PX-B920SA in der Lage, LTH-Type-Blu-ray-Discs zu beschreiben. Eines haben die Hersteller aber aus dem anfänglichen DVD-Qualitätsproblem gelernt: Die Qualität von Blu-ray-Brennungen ist nach ersten Tests schon zu Beginn der Produktlaufbahn erstaunlich gut.

LAUFWERKE

Produkt/Kategorie	PX-B920SA/Blu-ray-Brenner	GGC-H20L/Kombi-HD-Leselaufwerk	PX-B300SA/Kombi-HD-Leselaufwerk	BDRW BWU-200S/Blu-ray-Brenner
Hersteller/Webseite	Plextor (www.plextor.be)	LG (www.lge.de)	Plextor (www.plextor.be)	Sony/NEC (www.sonynec-optiarc.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 320,-/befriedigend	ca. € 140,-/gut	ca. € 260,-/ausreichend	ca. € 390,-/ausreichend
Lesen (CD/DVD/DVD-RAM)	40x/16x/5x	40x/16x/5x	40x/16x/5x	40x/16x/5x
Schreiben CD -R/-RW	40x/24x	40x/24x	40x/24x	40x/24x
Schreiben DVD +R/+RW	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x
Schreiben DVD -R/-RW	16x/6x	16x/6x	16x/6x	16x/6x
Schreiben DVD +R DL/-R DL/-RAM	4x/4x/5x	4x/4x/5x	4x/4x/5x	4x/4x/5x
Lesen/Schreiben BR-R/BD-RE	6x/4x/2x	6x/-/-	6x/-/-	4x/4x/2x
Lesen/Schreiben HD-DVD	3x/-	3x/-	3x/-	-/-
Firmware/Schnittstelle	1.0/SATA	1.02/SATA	1.0/SATA	1.0a/SATA
Ausstattung	**1,95**	**1,95**	**1,95**	**2,00**
Cachegröße/Bitsetting	2 MB/ja	2 MB/ja	2 MB/ja	8 MB/nein
Software	Win DVD, Ulead	Cyberlink BD-Solution	Win DVD, Ulead	Cyberlink BD-Solution
Extras	SATA-Kabel, -Strom-Adapter	SATA-Kabel, SATA-Strom-Adapter	SATA-Kabel, SATA-Strom-Adapter	SATA-Kabel, SATA-Strom-Adapter
Eigenschaften	**1,45**	**1,25**	**1,45**	**1,60**
Lightscribe/Labelflash	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Nein/nein
LTH-Blu-ray Lesen/Schreiben	Ja/ja (2x)	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Länge des Laufwerks	19 cm	19 cm	19 cm	20 cm
Leistung	**2,39**	**2,51**	**2,44**	**2,57**
CD-/DVD-Zugriffszeit (zufällig)	109/115 ms	111/119 ms	110/124 ms	138/141 ms
Audio-CDs auslesen (Mittel)	30x	30x	30x	18x
Einlesezeit	16 Sekunden	16 Sekunden	16 Sekunden	20 Sekunden
Brenndauer CD-R	2:50 Minuten	2:49 Minuten	2:49 Minuten	3:11 Minuten
Brenndauer DVD+R	5:43 Minuten	5:41 Minuten	5:43 Minuten	5:56 Minuten
Brenndauer DVD-R	5:43 Minuten	5:47 Minuten	5:40 Minuten	6:04 Minuten
Fehlerkorrektur	9:27 Minuten	9:27 Minuten	9:27 Minuten	4:55 Minuten
Lautstärke (Sone)	3,0 Sone	3,1 Sone	2,7 Sone	4,2 Sone
DVD-Brennqualität (Plus/Minus)	Gut/gut	Befriedigend/gut	Ausreichend/sehr gut	Gut/sehr gut
FAZIT	Wertung: **2,11** + Ausstattung + Zugriffszeiten − Schreibqualität DVD+R	Wertung: **2,14** + Schreibgeschwindigkeit + Preis − Schreibqualität DVD+R	Wertung: **2,14** + Ausstattung + Zugriffszeiten − Preis	Wertung: **2,26** + Lautstärke + Schreibgeschwindigkeit − Preis

PC Games PREIS-LEISTUNG 2,14 07/2008

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Plextor PX-B920SA

Der PX-B920SA bietet zwar eine tolle Ausstattung, schwächelt aber beim Schreiben von DVD+R-Medien.

Bei dieser Hardware ist der Kunde der finale Tester, denn im PX-B920SA verrichtet noch die Firmware 1.0 ihren Dienst. Das Gerät ist erst seit wenigen Wochen im Handel erhältlich, ein möglicher Grund, warum es noch Probleme gibt. Mit der ersten Firmware liefert es bei den DVD+R-Testmedien die höchsten Fehlerwerte im Testfeld, mit den DVD-R-Testmedien (fast) die besten Werte. Was die Lesegeschwindigkeit, die Zugriffszeiten (109 Millisekunden CD/115 Millisekunden DVD), die Brennzeiten und die Ausstattung angeht, spielt das Laufwerk ganz vorn mit. Das Plextor liest CD, DVD, DVD-RAM, Blu-ray (auch LTH-Type) sowie HD-DVD-Medien und kann bis auf die zuletzt Genannten auch alle beschreiben. Es unterstützt Lightscribe und das Bitsetting bei beschreibbaren DVDs. Da die Hardware bei LG Electronics zugekauft wird, bietet der PX-B920SA die aus der Vergangenheit bekannten Plextor-typischen Zusatzfunktionen nicht.

Fazit: Die Ausstattung und die Leistung des PX-B920SA sind insgesamt gut. Ein echtes Schnäppchen ist er mit einem Preis von 320 Euro allerdings nicht. (tk)



Preis: € 320,- ■ **Preis-Leistung:** Befriedigend ■ **Gesamtnote: 2,11**

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

LG GGC-H20L

Das Einstiegsmodell aus dem Hause LG überzeugt nicht nur durch gute Leistung, sondern auch mit einem unschlagbaren Preis.

Der LG GGC-H20L ist unser eindeutiger Preis-Leistungs-Sieger. Er verrichtet seine Arbeit, liest und schreibt Daten sehr schnell und überzeugt mit einer Zugriffsgeschwindigkeit von 111 Millisekunden (CD) oder 119 Millisekunden (DVD). Eine CD ist nach 2:49 Minuten beschrieben und auch eine DVD ist nach maximal 5:47 Minuten fertig. Zudem geht der LG sehr leise zu Werke und selbst wenn er einmal laut wird, ist das Geräusch nicht unangenehm. Das einzige Manko im Test war die Schreibqualität bei den DVD+R-Testmedien. Hier lag die Fehlerhäufigkeit deutlich über dem Mittelmaß. Bei den übrigen DVD-R-und CD-R-Testrohlingen fielen die Werte hingegen ausgesprochen positiv aus.

Fazit: Für 120 Euro erwerben Sie ein leises und sehr flottes Laufwerk, das sich mit Blu-ray und HD-DVD auf beide HD-Formate versteht, alle CD- und DVD-Formate beschreibt und auch Discs mit Lightscribe verschönert. Der Lieferumfang ist mit SATA-Kabel, Stromadapter sowie Brenn- und Abspielsoftware von Cyberlink ebenfalls optimal. (tk)



Preis: € 140,- ■ **Preis-Leistung:** Gut ■ **Gesamtnote: 2,14**

LAUFWERKE

Produkt/Kategorie	BDR-202/Blu-ray-Brenner	BC-1205PT/Blu-ray-Leselaufwerk	BDC-202/Blu-ray-Leselaufwerk	Im Vergleich: DVD-Brenner SH-S183/DVD-Brenner
Hersteller/Webseite	Pioneer (www.pioneer.de)	Asus (www.asus.de)	Pioneer (www.pioneer.de)	Samsung (www.samsung.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 240,-/gut	ca. € 180,-/ausreichend	ca. € 120,-/gut	ca. € 30,-/sehr gut
Lesen (CD/DVD/DVD-RAM)	32x/12x/5x	32x/12x/5x	32x/12x/5x	48x/16x/12x
Schreiben CD -R/-RW	24x/24x	24x/24x	24x/24x	48x/32x
Schreiben DVD +R/+RW	12x/6x	12x/6x	12x/6x	18x/8x
Schreiben DVD -R/-RW	12x/6x	12x/6x	12x/6x	18x/6x
Schreiben DVD +R DL/-R DL/-RAM	4x/4x/5x	4x/4x/5x	4x/4x/5x	8x/8x/12x
Lesen/Schreiben BR-R/BD-RE	5x/4x/2x	5x/-/-	5x/-/-	-
Lesen/Schreiben HD-DVD	-/-	-/-	-/-	-
Firmware/Schnittstelle	1.06/SATA	1.03/SATA	1.04/SATA	SB03/SATA
Ausstattung	**2,15**	**2,13**	**2,15**	**2,11**
Cachegröße/Bitsetting	4 MB/nein	4 MB/nein	4 MB/nein	2 MB/nein
Software	Cyberlink BD-Solution	Cyberlink BD-Solution	Cyberlink BD-Solution	-
Extras	-	4 Schräubchen	-	-
Eigenschaften	**1,45**	**1,45**	**1,45**	**1,30**
Lightscribe/Labelflash	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
LTH-Blu-ray Lesen/Schreiben	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein
Länge des Laufwerks	18,5 cm	18,5 cm	18,5 cm	17 cm
Leistung	**2,95**	**2,95**	**2,96**	**1,69**
CD-/DVD-Zugriffszeit (zufällig)	153/154 ms	145/157 ms	153/154 ms	97/98 ms
Audio-CDs auslesen (Mittel)	24x	24x	24x	32x
Einlesezeit	18 Sekunden	16 Sekunden	17 Sekunden	14 Sekunden
Brenndauer CD-R	4:42 Minuten	4:39 Minuten	4:41 Minuten	2:57 Minuten
Brenndauer DVD+R	7:15 Minuten	7:15 Minuten	7:16 Minuten	5:29 Minuten
Brenndauer DVD-R	7:03 Minuten	7:10 Minuten	7:05 Minuten	5:36 Minuten
Fehlerkorrektur	8:38 Minuten	8:37 Minuten	8:35 Minuten	4:43 Minuten
Lautstärke (Sone)	3,4 Sone	3,9 Sone	3,7 Sone	2,4 Sone
DVD-Brennqualität (Plus/Minus)	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
FAZIT	Wertung: **2,49** + Schreibqualität + Schreibgeschwindigkeit − Leseprobleme bei DVD	Wertung: **2,49** + Schreibqualität + Zugriffszeiten − Leseprobleme bei DVD	Wertung: **2,50** + Schreibqualität + Schreibgeschwindigkeit − Leseprobleme bei DVD	Wertung: **1,70** + Geschwindigkeit + Preis − Keine BR-Kompatibilität



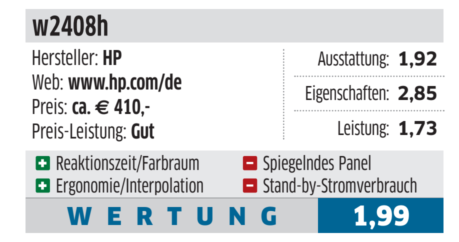
Hardware-Kategorie: Monitor (LCD)

HP w2408h

Mit dem w2408h präsentiert HP in der 24-Zoll-Klasse (native Auflösung: 1.920x1.200) einen kuriosen Mix aus Leistung und Features. Neben einem D-Sub-besitzt das Gerät lediglich einen HDMI-Anschluss. Seltsamerweise liegt jedoch nur ein HDMI-auf-HDMI-Kabel bei – Anwender mit Grafikkarten, die nur mit einem DVI-Anschluss ausgestattet sind, benötigen daher einen Adapter. Die weitere Ausstattung besteht aus einem USB-Anschluss und integrierten Boxen. Ein großer Pluspunkt sind die Einstellmöglichkeiten: Drehen, Neigen, Höhenverstellen und zusätzlich noch eine Pivot-Funktion – sehr gut. Dazu kommt die intuitive, gut zu bedienende Bildschirmanzeige (OSD). Den An/Aus-Schalter versteckt HP oben auf dem Monitor und spendiert ihm eine regulierbare Beleuchtung – dazu gibt es auch noch eine dynamische Leuchtstärkenregulierung. Leider hat HP dem Gerät einen glänzenden Rahmen und eine spiegelnde Panel-Abdeckung aufgezwungen, Lampen hinter dem Spieler sind also tabu.

In Sachen Leistung dreht der HP auf. Bei schnellen Spielen sind keine Schlieren oder fehlberechnete Kontrastkanten zu beobachten. Der Helligkeitsbereich liegt bei guten 90 bis 320 Candela, die Helligkeitsabweichung beträgt nur sieben Prozent. Eine Reaktionszeit von 24 Millisekunden gibt ebenfalls keinen Anlass zur Kritik. Sparfüchse werden allerdings beim Stromverbauch von 84 Watt etwas schlucken und auch ein Stand-by-Verbrauch von zwölf Watt ist eindeutig zu hoch.

Fazit: Spieletauglichkeit, ein erweiterter Farbraum und gute Ergonomie sind die Pluspunkte dieses 24-Zoll-Flachmanns. Die wenigen Anschlüsse und der Stromverbrauch trüben den Gesamteindruck aber etwas. (lc)



w2408h	
Hersteller: **HP**	Ausstattung: **1,92**
Web: **www.hp.com/de**	Eigenschaften: **2,85**
Preis: **ca. € 410,-**	
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung: **1,73**
+ Reaktionszeit/Farbraum	– Spiegelndes Panel
+ Ergonomie/Interpolation	– Stand-by-Stromverbrauch
WERTUNG	**1,99**



Hardware-Kategorie: Grafikkarte

Asus EAH3850 X2/HTDI/1G/A

Bereits bei der Radeon HD 3870 X2 setzte Asus als einziger Hersteller auf ein eigenes Platinenlayout. Nun sieht es so aus, als ob man für die EAH3850X2 genau die gleiche Platine samt Kühler verwendet und lediglich einen anderen Speicher verbaut. So beträgt die Zugriffszeit des hier verwendeten GDDR3-Grafikspeichers nicht mehr 0,8, sondern 1,0 Nanosekunden. Gekühlt werden die zwei RV670-Chips von zwei 65-Millimeter-Lüftern. Installieren Sie lediglich den Catalyst-Treiber, arbeiten die Lüfter mit gemessenen 5,0 Sone im 2D- und 3D-Betrieb extrem laut und die Temperatur liegt bei nur 60 Grad (Last). Abhilfe schafft das mitgelieferte Asus-Hilfsprogramm Smart Doctor. Bereits die Installation des Programms drosselt die Lüfter deutlich. Wir empfehlen, zusätzlich die manuelle Lüftersteuerung auszuwählen. Bei einer Einstellung von 30 Prozent liegt die Grafikchip-Temperatur dann bei etwa 70 Grad und der Lüfter ist im geschlossenen System kaum wahrnehmbar.

Übertakter kommen um den Smart Doctor nicht herum. Er ermöglicht es, bei unserem Testmuster die Taktschraube bei maximal möglichen Einstellungen auf 750/963 MHz hochzudrehen (Standard: 669/828 MHz). In Call of Duty 4 und einer Auflösung von 1.680x1.050 mit 4x AA/8:1 AF ist die Asus-Karte verglichen mit einer einzelnen HD 3850 um 25 Prozent schneller. Bei Crysis messen wir einen Leistungsvorteil von 54 Prozent. Die HD 3870 hängt die EAH3850X2 in Crysis um rund 22 Prozent ab.

Fazit: Bei der EAH3850X2 handelt es sich um eine interessante Karte, die sehr leise arbeitet, sofern Sie den Smart Doctor installieren. Schwächen offenbaren sich aber bei nicht für Crossfire optimierten Spielen. (dw) ❑

EAH3850X2/HTDI/1G/A	
Hersteller: **Asus**	Ausstattung: **2,53**
Web: **www.asuscom.de**	Eigenschaften: **1,62**
Preis: **ca. € 280,-**	
Preis-Leistung: **Ausreichend**	Leistung: **2,22**
+ Lüfter individuell regelbar	– Crossfire treiberabhängig
+ Hohes Übertaktungspotenzial	– Ausstattung
WERTUNG	**2,16**



Hardware-Kategorie: Grafikkarte

Evga e-Geforce 9800 GX2 SSC

Nach der Aufhebung der Sperrfrist dürfen die Nvidia-Partner auch übertaktete Modelle der Geforce-9800-Reihe herausbringen. Die bei Übertaktern beliebte Firma Evga nutzt die Gelegenheit und stellt mit der e-Geforce 9800 GX2 SSC eines der am höchsten getakteten 9800-GX2-Modelle vor.

Die Karte ist der Zielgruppe, nicht aber ihrem Preis entsprechend geradezu spartanisch ausgestattet. Neben der Treiber-CD und dem englischen Schnellinstallationsführer liegen lediglich zwei DVI-Adapter und ein S/P-DIF-Kabel im Karton – sogar der sonst übliche Adapter von sechs- auf achtpoligen PCI-Express-Anschluss fehlt. Das ist ärgerlich, da die Karte wie alle GX2-Modelle nicht startet, wenn nur zwei Sechspolstecker Kontakt zum Netzteil herstellen. Wie bei allen (bisherigen) 9800 GX2 greift jeder der beiden mit 675 Megahertz getakteten Grafikchips – die je 128 Shader-ALUs arbeiten mit 1.674 Megahertz – auf einen separaten, 512 MB großen und 1.050 Megahertz schnellen GDDR3-Videospeicher zurück. Die Rechenzentralen erreichen 87 beziehungsweise 84 Grad unter Last, der dem GX2-Standard entsprechende Lüfter erzeugt dabei bis zu 5,2 Sone. Das ist zu laut. Ohne Last sind es nur angenehme 0,8 Sone. Die gesteigerten Taktraten bringen einen Leistungsvorteil von bis zu 13 Prozent (Unreal Tournament 3) gegenüber der normalen 9800 GX2.

Fazit: Evga zielt mit der SSC auf High-End-Gamer ab, die nicht selbst übertakten. In den Genuss der zusätzlichen Leistung gegenüber dem Standardmodell kommen Sie vor allem in hohen Auflösungen ab 1.920x1.200 mit hohen Anti-Aliasing-Stufen – dort erweisen sich die 512 MB Speicher pro Chip ein ums andere Mal als zu knapp bemessen. (cs) ❑

e-Geforce 9800 GX2 SSC	
Hersteller: **Evga**	Ausstattung: **2,75**
Web: **www.evga.com**	Eigenschaften: **1,50**
Preis: **ca. € 530,-**	
Preis-Leistung: **Ausreichend**	Leistung: **1,85**
+ Unter 2D leise	– Unter Last sehr laut
+ Bisher schnellste 9800 GX2	– SLI-Leistung treiberabhängig
WERTUNG	**1,96**





Hardware-Kategorie: Komplett-PC

E-Bug Wielander „Morgenstern“

Die Verarbeitung des „Morgenstern“ ist exzellent: Alle Kabel hat der Hersteller sauber verlegt. Das wertvolle, aber schlicht gehaltene Gehäuse symbolisiert edles Understatement. Unter der Haube des Boliden steckt AMDs High-End-Prozessor Phenom X4 9850 mit 2,5 GHz in der Black Edition. Bei dieser Variante ist der CPU-Multiplikator nach oben veränderbar. Die Radeon HD 3870 X2 kommt ebenfalls von AMD und bietet mit zwei Grafikchips auf einer Platine viel Leistung, vor allem in hohen Auflösungen und bei aktivierten Effekten (AA und AF).

Die Spieleleistung des Systems ist gut bis sehr gut – vor allem **Assassin's Creed** profitiert von dem optimierten Speichercontroller der aktuellen Fertigungsserie und setzt sich vor vergleichbare Intel-Prozessoren an die Leistungsspitze. Die Stromaufnahme von 182 Watt (2D) und 330 Watt (3D) fällt für diese Leistungsklasse noch akzeptabel aus. Der Rechner arbeitet unter Windows mit 1,8 Sone. In Spielen macht er mit akzeptablen, nicht störenden 2,6 Sone auf sich aufmerksam.

Fazit: Das „Morgenstern“-System bietet gute Leistung zu einem fairen Preis. Allerdings sind die Grafikkarten etwas zu laut. (lc) ❑

ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

Prozessor:	AMD Phenom X4 9850 Black Edition mit 2,5 GHz
Mainboard:	Gigabyte GA-MA790FX-DQ6 (AMD-790FX-Chipsatz)
Speicher:	4x 1.024 MB (DDR2-800, CL5)
Grafikkarte:	AMD Radeon HD 3870 X2, 1.024 MB Videospeicher (Chip: 825 MHz, Speicher: 825 MHz)
Festplatte:	2x Western Digital WD5000AAKS (2x 465 GB, SATA II)
Garantie:	24 Monate (Pick-up)

Wielander „Morgenstern“ 2844A

Hersteller: **E-Bug**	Ausstattung: **1,94**
Web: **www.e-bug.de**	Eigenschaften: **2,31**
Preis: **ca. € 1.400,-**	Leistung: **2,04**
Preis-Leistung: **Gut**	

+	−
Spieleleistung	Stromaufnahme
Ausstattung	3D-Lautstärke

WERTUNG 2,07

Hardware-Kategorie: Multimedia-Tastatur

Logitech Dinovo Mini

PC Games TOP-PRODUKT 1,66 07/2008

Die Dinovo Mini ist eine kompakte Multimedia-Tastatur, die mit einem Gewicht von 165 Gramm inklusive Lithium-Ionen-Akku gut in der Hand liegt. Neben einem Tastenfeld mit 63 Tasten gibt es ein sogenanntes Click-Pad. Das besitzt zwei Betriebsarten: Im Multimedia-Modus funktioniert es wie ein Steuerkreuz (D-Pad) oder die dieser Tastatur fehlenden Pfeiltasten. Damit bedienen Sie beispielsweise das Windows Media Center besonders einfach. Ist der Mauszeigermodus aktiviert, verhält sich das Click-Pad wie ein normales Touch-Pad. Bei der Tastenausstattung verzichtet Logitech aus Platzgründen auf die „F“-Tasten, den Standard-Zusatztasten-Block und den Ziffernblock. Des Weitern sind die Windows-, die Alt- und die Steuerungstaste jeweils nur einmal vorhanden. Über „FN“-Tasten aktivieren Sie die Zweitbelegungen der Tasten. So finden auch „Entfernen“, „Ä“, „Ü“, „Escape“ und andere Zeichen oder Tastenbefehle auf der Dinovo Mini ihren Platz.

Zusätzlich gibt es Sondertasten, die zur Steuerung des Media Centers oder des Media Players dienen und die Sie zum Teil über die beiliegende Software neu konfigurieren können. Die Tastatur ist kompatibel zu XP oder Vista sowie zur Playstation 3 und lässt sich ohne Schwierigkeiten installieren. Allerdings gibt es keine Tastenbeschriftung oder einen Belegungsplan für die PS3 und Sie müssen sich die passenden Tasten selbst suchen. Zum Schreiben von Kurznachrichten, zum Surfen oder als Steuerelement ist die Dinovo Mini sehr gut geeignet. Bei der Verarbeitung hat Logitech gute Arbeit geleistet, auch wenn das Gehäuse „nur“ aus Plastik besteht.

Fazit: Die Logitech Dinovo Mini hat sich in der Praxis bewährt und eignet sich bestens für Wohnzimmer- und Multimedia-PCs. (kk) ❑

Dinovo Mini

Hersteller: **Logitech**	Ausstattung: **1,95**
Web: **www.logitech.de**	Eigenschaften: **1,40**
Preis: **ca. € 110,-**	Leistung: **1,65**
Preis-Leistung: **Befriedigend**	

+	+/−
Funkreichweite	+ Kompatibilität
Sehr kompakt	− Preis

WERTUNG 1,66

Hardware-Kategorie: Mainboard (Sockel 775)

Asus P5N-D (Nforce 750i SLI)

PC Games PREIS-LEISTUNG 1,57 07/2008

Dank des NF200-Zusatz-Chips bietet das günstige P5N-D zwei 16 PCI-E-2.0-Bahnen und ermöglicht so die optimale Bandbreite für zwei Grafkkarten im SLI-Modus. Das bringt etwa bei **Call of Duty 4** einen Vorteil: So lief der Shooter auf dem P5N-D mit zwei 8800 GT (PCI-E 2.0) dank zweimal 16 Bahnen vier Prozent schneller als auf der 750i-SLI-Platine P7N SLI Platinum von MSI, auf der auch der NF200-Chip zum Einsatz kommt.

Der Zusatz-Chip befindet sich neben dem 750i SPP (Northbridge) unter einem großen Kühlblock, Heatpipes gibt es nicht. Ironie: Der SPP-Chip blieb in unserem Stabilitätstest drei Grad Celsius kälter als bei der aufwendigen Looping-Heatpipe von MSI. Das Asus-Layout hat allerdings Schwächen: So sitzen die SATA- und PATA-Anschlüsse weit unten. Zudem werden alle vier SATA-Ports verdeckt, sobald sich eine Grafikkarte mit großem Kühler im zweiten Steckplatz befindet. Angewinkelte Kabel können Sie trotzdem anschließen. Übertakter freuen sich über die umfangreichen Einstellungen im BIOS: Für Prozessor-, Northbridge-, Speicher- und FSB-Spannung stehen hohe Werte und feine Stufen zur Verfügung. Mit der Funktion „O.C. Profile“ speichern Sie Ihre Einstellungen und per „EZ Flash 2“ aktualisieren Sie das BIOS, ohne Windows zu starten. Im Übertaktungstest lief die Platine bei Northbridge-Standardspannung mit 400 MHz FSB stabil. Einziges Problem: Unter Last sinkt die Prozessorspannung enorm. So waren es laut CPU-Z v1.44 lediglich 1,376 bis 1,392 Volt, obwohl wir 1,45 Volt einstellten.

Fazit: Für nur 95 Euro bietet das P5N-D dank NF200-Chip die gleiche SLI-Leistung wie ein teures 780i-SLI-Board. Lüftersteuerung und Ausstattung sind ordentlich, das Übertakter-BIOS sogar sehr gut. (dm) ❑

P5N-D

Hersteller: **Asus**	Ausstattung: **1,86**
Web: **www.asus.de**	Eigenschaften: **1,54**
Preis: **ca. € 95,-**	Leistung: **1,48**
Preis-Leistung: **Sehr gut**	

+	+/−
2x 16-PCI-E-2.0-Bahnen	+ Sehr guter Preis
Viele Übertaktungsoptionen	− Nur vier SATA-Anschlüsse

WERTUNG 1,57



xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME
NEED FOR SPEED PROSTREET
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200
BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
3072MB High End PC800 DDR2
320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728,99 €
649 €
oder schon ab 12€ mtl./Finanzierung 2)
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400
BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
2x320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078,99 €
999 €
oder schon ab 19€ mtl./Finanzierung 2)
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zggl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 130,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,80
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 100,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 420,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	90,5 Fps	81,1 Fps	1,84
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 250,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3 [0,8 ns]	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	91,3 Fps	74,2 Fps	1,86
Asus EN8800GTX	ca. € 230,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
▶ Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Asus EN8800GT	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,4 Fps	64,7 Fps	2,07
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 490,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	860/901 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,10
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 130,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Gecube GCX-XHD3870XTG4-E3	ca. € 160,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	797/1.197 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	72,1 Fps	50,7 Fps	2,54
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 150,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/320	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	50,8 Fps	2,57
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 130,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	66,6 Fps	36,5 Fps	2,62
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 90,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1,0 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 110,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 70,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 290,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X38-DS5	ca. € 170,-	X38	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
▶ Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,43
Abit IX38 Quad GT	ca. € 140,-	X38	1.2/1.0	2	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 75,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 70,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 60,-	P35	1./1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 65,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 140,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 70,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 120,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 50,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	–	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 100,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 60,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 75,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 80,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-5-5-12	570 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	5-5-5-18, 2T	1,70
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-7-20	930 MHz DDR, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 180,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	2,11

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

RADEON HD 3850 AGP



Tul spendiert seiner AGP-Variante der HD 3850 den GX815-Kühler von Zerotherm, der den mit 720 MHz taktenden Chip optimal kühlt. Der Takt des 512 MB großen 512-MB-GDDR3-Speichers beträgt 829 MHz. Das beschert der Karte nicht nur gute Leistungswerte bei aktuellen Spielen, sie ist auch nur geringfügig langsamer als ihr PCI-E-Pendant.

Hersteller: Tul
Preis: Ca. € 140,-
Website: www.powercolor.com

WERTUNG: 2,84

RADEON HD 2600 PRO AGP



Sapphires günstigere HD 2600 Pro mit dem älteren RV630-Chip eignet sich nur bedingt für aktuelle Spiele. Der Chip sowie der 256 MB große GDDR2-Speicher arbeiten mit 600 MHz respektive 500 MHz. Daher schwächelt die Karte beispielsweise bei **Crysis** deutlich. Allerdings ist sie mehr als doppelt so schnell wie eine Geforce 6800 Ultra.

Hersteller: Sapphire
Preis: Ca. € 60,-
Website: www.sapphiretech.de

WERTUNG: 3,63

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
▶ Benq FP93GX+	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 230,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 335,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 130,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 180,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 55,-	SATA 2	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63,0 MB/s	2,78

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 55,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

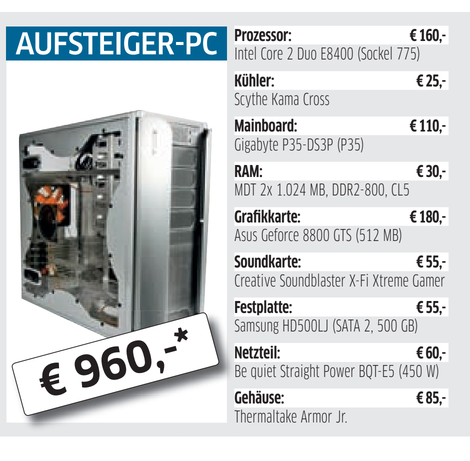
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



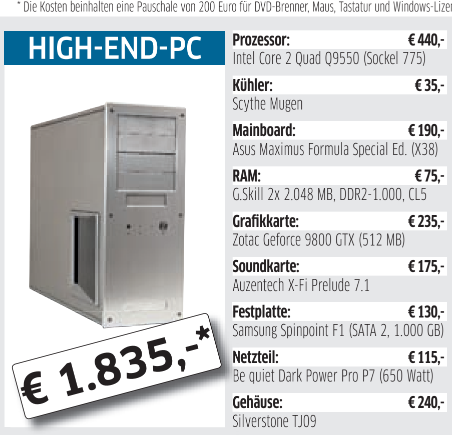
Prozessor: € 85,-
AMD Athlon 64 X2 5400+ (Sockel AM2)
Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler
Mainboard: € 60,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)
RAM: € 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5
Grafikkarte: € 140,-
Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 55,-
Samsung HD501LJ (SATA 2, 500 GB)
Netzteil: € 50,-
Tagan 2-Force II (400 Watt)
Gehäuse: € 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 160,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)
Kühler: € 25,-
Scythe Kama Cross
Mainboard: € 110,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)
RAM: € 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
Grafikkarte: € 180,-
Asus Geforce 8800 GTS (512 MB)
Soundkarte: € 55,-
Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer
Festplatte: € 55,-
Samsung HD500LJ (SATA 2, 500 GB)
Netzteil: € 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)
Gehäuse: € 85,-
Thermaltake Armor Jr.

HIGH-END-PC



Prozessor: € 440,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)
Kühler: € 35,-
Scythe Mugen
Mainboard: € 190,-
Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)
RAM: € 75,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5
Grafikkarte: € 235,-
Zotac Geforce 9800 GTX (512 MB)
Soundkarte: € 175,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1
Festplatte: € 130,-
Samsung Spinpoint F1 (SATA 2, 1.000 GB)
Netzteil: € 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)
Gehäuse: € 240,-
Silverstone TJ09

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Umweltschutz ist wichtig und natürlich findet ihn jeder gut. Aber wie sagte schon Herr de Sade? „Richtig gut ist es nur, wenn es auch etwas weh tut!"

Ich dachte eigentlich, dass dieses Thema schon verstorben wäre, aber seit Kurzem schalmeit mir wieder Herr Jauch aus dem Fernseher entgegen, dass der Verkauf eines Kastens Bier für die Rettung von einem Quadratmeter Regenwald nützlich wäre. Damit uns unser Umweltbewusstsein nicht gänzlich zu Alkoholikern macht, wird natürlich auch erwähnt, dass der Deal auch für andere Getränke des Herstellers gilt. Und damit unsere Jugend nicht mühsam selbst herausfinden muss, welche Alkoholika es gibt und wofür sie gut sind, hier eine Kurzübersicht. Ganz am Anfang sei natürlich der Sekt erwähnt, da die süßen Marken von Männern bevorzugt werden, weil sie von Frauen bevorzugt werden. Das ist die einzige Daseinsberechtigung des Gebräus. Die herberen Sorten taugen nicht einmal dazu. Die Sonderform des Sektes, der Piccolo, ist nur angebracht, wenn man sich über den Wert der Dame noch nicht im Klaren ist. Beliebt in Mixgetränken ist Rum. Er entstand in der Karibik, als einem Eingeborenen überflüssiges Zuckerrohr im Abfalleimer verfaulte. Und auch heute noch fühlt man sich nach einigen Gläsern Rum genauso – nicht wie der Einheimische, sondern wie der Abfalleimer. Am nächsten Morgen wird man übrigens auch danach riechen. Gerne wird unter Leberakrobaten auch zu Wodka gegriffen. Dieser stammt aus Russland und jeder kennt die Sitte, nach dem Leeren des Glases dieses mit einem Wurf über die Schulter zu entsorgen. Übrigens stammt dieser Brauch aus einer Zeit, in der Wodka noch aus Kartoffeln und im heimischen Keller hergestellt wurde. Größere Mengen wurden damals praktischerweise gleich mit dem Blindenhund geliefert. Aber auch in homöopathischen Dosen fährt er dem Trinker mächtig ins Gebein, woraufhin sich dieser heftig schütteln muss und oft sein Glas und Gleichgewicht verliert. Dies als volkstümlichen Brauch zu deklarieren, verhinderte große Umsatzeinbrüche. Weit verbreitet ist auch Whisky, der 1494 in Schottland erfunden wurde. Der damals von Mönchen aus Gerste gebraute Sud hat aber wenig mit der heute bekannten Form zu tun. Wie wir ihn kennen, wurde er 1736 von Ian McGregor erfunden, als er erfuhr, was seine Frau für das Abendessen vorbereitet hatte. Wer je in Schottland war, kann verstehen, dass die örtliche Küche nur erträglich wird, wenn man sich dazu möglichst schnell in Suff versetzen kann. Gnädig blendet das Gebräu stundenlang alle sensorischen Eindrücke aus und verätzt die Geschmacksnerven nachhaltig. Als Amerika besiedelt wurde, nahm man natürlich auch die Kochrezepte mit und wollte deswegen auch auf Whisky nicht verzichten. Da dort aber Gerste nur zaghaft wuchs, nahm man für die amerikanische Form das, was gerade da war: Roggen und Weizen. Das Zeug ätzte zwar auch schön, schmeckte aber nach nichts. Da kam man auf die Idee, die Fässer innen anzukokeln, damit der Fusel wenigstens nach Grillkohle schmeckt. Das soll für heute alles gewesen sein. Ich geh jetzt einen Kaffee trinken und frag mich, wo das Thema Umweltschutz geblieben ist.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

FdM

Hallo Rainer!

Erst einmal vielen Dank für die monatlichen „letzten Seiten", die mir doch immer wieder den Tag retten. Sollte es etwa so weit sein und wir finden den FdM erstmals in deinem Bereich? Auf Seite 158 ist direkt der erste Beitrag mit der Überschrift „Vollversion" betitelt. Der nachfolgende Leserbrief hat allerdings weder mit der Überschrift noch mit deiner Antwort irgendeinen Zusammenhang. Es könnte sein, dass sich ein Sinn dahinter verbirgt, dieser sich mir aber entzieht. Ich wünsche weiterhin viel Spaß mit allerlei nett gemeinten Leserbriefen.

Mit freundlichem Gruß, Marco

Es ist mir jetzt unsäglich peinlich, aber da ist mir doch tatsächlich selbst der FdM des Monats unterlaufen. Die Antwort war richtig, aber leider habe ich die falsche E-Mail darüber gesetzt, was mir trotz aller Kontrollen erst aufgefallen ist, als das gedruckte Heft vor meinen vor Entsetzen weit aufgerissenen Augen lag. Selbst Leserbriefonkel sind mal urlaubsreif und ich bitte um Nachsicht. Allerdings freut es mich, dass meine Seiten offenbar doch gelesen werden, wie mir die vielen E-Mails, die mein Postfach an den Rand des Fassungsvermögens brachten, deutlich zeigen. Da ich nicht jedem einen Preis schicken kann, wurde aus den diesbezüglichen Zuschriften eine (deine) gezogen. Dass du leserlich und mit etwas Lob garniert geschrieben hast, könnte vielleicht auch eine winzig kleine Rolle bei der Ziehung gespielt haben. Nun bräuchte ich nur noch deine Anschrift, ehe ich mich zu deinen Gunsten von lieb gewonnenem Plunder trenne.

Die Leiden des jungen B. – Reload

Hallo Rainer,

mit Erstaunen, ja sogar einem Anflug von Irritation habe ich den Leserbrief von Albert in der letzten PC Games gelesen und sehe mich bemüßigt, einige Dinge hierzu klarzustellen. Zum einen lässt du in deiner Antwort unerwähnt, dass es sich beim „Leitenden Redakteur" um die Extremform des „leidenden Redakteurs" handelt, was durch den verstärkten Konsonanten angedeutet wird. Der Posten ist daher nicht nur an Besoldungsgruppen, eine angebliche Vorbildfunktion meinerseits und einen festen „Arbeitsplatz" gebunden, sondern auch an besondere Martyrien wie das Abwenden besonders hartnäckiger Boss-PR-Manager oder einen längeren Weg zur Kaffeemaschine. Zudem vermisse ich jegliche Lobpreisung meiner Arbeit in deinen Ausführungen – mit

ROSSIS RACHE AN **HERR BRANDNER**

Rossi: Lieber Herr Brandner, vielen Dank für die Nachricht, die Sie mir neulich auf dem Anrufbeantworter hinterlassen haben. Für all die anderen Mitteilungen natürlich ebenso. Sie scheinen ein rechter Nachtschwärmer zu sein, da Ihre bevorzugte Zeit, sich mitzuteilen, zwischen 21 und 22 Uhr liegt. Woher Sie meine direkte Durchwahl haben, entzieht sich leider meinem Wissen. Wenn Sie die „normale" Nummer gewählt hätten, hätten Sie einem liebevoll erstellten Band lauschen können, welches Sie über unsere gängigen Bürozeiten informiert, die übrigens nicht um null Uhr enden! Der von Ihnen hinterlassene Text wird auf Dauer leider etwas monoton, da er sich auf: „Ich bitte um sofortigen Rückruf" beschränkt – vorgetragen in befehlsgewohntem Tonfall. Wo ich zurückrufen soll und vor allem warum, überlassen Sie hingegen meiner Fantasie. Und selbst gegen technische Finessen wehren Sie sich erfolgreich, da Sie von einem analogen Telefon oder mit unterdrückter Nummernkennung zu kommunizieren pflegen, was in Verbindung mit Ihren ungewöhnlichen Sprechzeiten dann trotz allen Wohlwollens eine Herausforderung ist, der ich mich lieber doch nicht stellen möchte.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

*Rücksicht auf dein GEHALT (wie immer absichtlich groß geschrieben) hätte ich da ein saloppes „und natürlich trifft jede einzelne dieser Eigenschaften auf den *blink* besten leitenden Redakteur dieser Welt *blink* zu" angefügt. Und nein, ich habe natürlich nichts mit den heute entstandenen Kratzern an deinem Auto zu tun. Du kannst jetzt aber verlorenen Boden gutmachen, wenn du mir Alberts Adresse gibst, damit ich mich mit ihm noch einmal gemütlich unter vier Augen über das Wörtchen „Knirps" unterhalten kann.*

Beste Grüße und schönen Feierabend:
Burtchen.

Oha – Post von oben (Burtchens Büro befindet sich ein Stockwerk über meinem. Anm. v. RR)! Vielen Dank für deine zusätzlich erläuternden Aussagen, die ich hier (fast) unkommentiert der Umwelt zwecks Weiterbildung übergebe. Der dezente Hinweis auf Lob meinerseits muss heute leider ungehört verhallen. Ich darf an dieser Stelle darauf herumreiten, dass auch Lob von leidenden Redakteurs Mund an Leserbriefonkels Ohr ausgesprochen dünn gesät ist. Wenn du einen schlechten Job machen solltest, hättest du längst etwas vernommen, was volkstümlich als „Genörgel und Genöle" ausgedrückt wird. Das muss reichen. Über deine Besoldungsgruppe kann ich mir kein Urteil bilden, aber wenigstens hast du, im Gegensatz zu mir, ein Fenster im Büro und die Putzfrau lagert dort auch nicht ihre Besen und Eimer. Über mein gehalt (da gibt es echt nichts, was eine Großschreibung auch nur annähernd rechtfertigen würde) sollten wir besser schweigen, weil traurige Geschichten hier fehl am Platze sind. Die Kratzer an meinem Auto fallen nicht weiter auf, da der Wagen die ersten Kratzer gleich nach dem Krieg erhalten hat. Die TÜV-Plakette bekomme ich eh nur noch, weil der Herr vom TÜV meist vor Mitleid weinen muss. Leider sehe ich mich jetzt auch noch in der unglücklichen Lage, keinen „verlorenen Boden gutmachen zu können", da ich Adressen von Lesern weder dir noch sonstwem überlasse. Was auch gar nicht nötig wäre, da ich dich ja vor Albert heldenhaft in Schutz genommen habe, was leider keiner Erwähnung wert war. Dir auch beste Grüße und einen schönen Feierabend: ich muss jetzt los, mein Abendessen überfahren.

Anfrage

Hallo

ich spiele gerade ..spellforce,, the order of dawn und meine frau hat das heft von pc games weggeschmissen.besteht die möglichkeit da noch ranzukommen?

Sehr geehrter Leser,

mich müssen Sie nicht fragen – es ist sinnvoller, Ihre Frau zu fragen, ob Sie noch „rankommen". Im Falle eines Korbes können Sie dann ja immer noch die PC Games lesen. Ihre verschollene Seriennummer kann ich Ihnen gerne zusammen mit dem Büchlein **Deutsch für Anfänger** zusenden.

Anfrage 2

Wie komme ich an den Kötter an der Baracke vorbei! BITTE UM HILFE MEINE FRAU BRINGT MICH SONST UM!

Michael Schwabe

Ob Ihnen noch zu helfen ist, frage ich mich auch gerade ernsthaft. Ich habe lange gegoogelt, ohne herauszufinden, was ein „Kötter" ist. Meine Vermutungen verdichteten sich zu einer Kreuzung aus Hund und Rechtschreibfehler. Aber welcher Hund und welche Baracke? Da man E-Mails nicht nach Anzahl der verschickten Buchstaben bezahlen muss, kann ich mich über solch minimalistischen Informationsgehalt nur wundern, aber keine Hilfestellung bieten. Es war schön, Sie (wenn auch nur kurz) gekannt zu haben. Ihrer Frau schicke ich dann einen Kuchen mit eingebackener Feile.

Anfrage 3

Hallo,

ich hab heute in Forum gelesen das du einen helfen konntest. Ich hab auch meinen Diablo-Key (mein Leben) verloren! Aber nicht Diablo 2, sondern LOD Key! Bitte schick mir auch einen wäre sehr nett.

MfG: boodyy

Ich freue mich immer, wenn ich helfen kann. Allerdings muss ich aus religiösen Gründen Hilfe verweigern, die sich auf Produkte bezieht, die nicht von uns veröffentlicht wurden. Netter Versuch. Leider sieht es so aus, als ob heute mein zweiter Leser vor dem





Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

Ableben steht, ohne dass ich etwas dagegen unternehmen kann. Ich mach mir langsam ernsthafte Sorgen über die hohe Sterblichkeitsrate meiner Leserschaft!

Blitzmerker des Monats

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
ich möchte mir den Titel „Blitzmerker des Monats" abholen, indem ich Ihnen verrate, wer das Foto der Dame mit der „Grillgabel" in der vorletzten Ausgabe geschossen hat. Es waren natürlich Sie, Herr Rosshirt, denn wer sonst sollte die Seiten der Rumpelkammer füllen (einmal abgesehen von uns Lesern).

Hochachtungsvoll: N. Fleischer

War eigentlich als Gag gedacht, aber irgendwie hab ich es geahnt, dass sich wirklich jemand um den Titel „Blitzmerker des Monats" bewerben würde. Sie haben sich diesen Ehrentitel rechtschaffen verdient und dürfen sich somit einen ganzen Monat damit schmücken. Um den Preis auch mit ein paar Naturalien zu versüßen, fehlt mir leider Ihre Anschrift. Ach so – Sie wollten ihn ja abholen. Prima, das spart Porto. Ihr Titel liegt zusammen mit dem anderen Zeug am Empfang bereit – die Kollegin ist eingeweiht.

Erroddig

Warum druckt ihr eigentlich so illegale Porno-Handybilder ab? Ich meine, meistens sind ja Sterne vor den bestimmten Sachen, die man nicht sehen sollte, aber ich hab schon ein paar gesehen, wo diese Sterne verschwunden waren. Irgendwie hab ich den Verdacht, dass du – ja, Rossi, du! – diese Werbung hineindruckst! Oder gibt's dafür Geld??

MfG Colakki

Illegal? Porno? Hab ich da etwas verpasst? Ich sehe in jedem Supermarkt deutlich schärfere Bilder als die, welche in unserer Werbung abgedruckt werden. Aber Supermärkte sind ja auch als Lasterhöhlen bekannt. Allerdings bin ich noch nicht auf die Idee gekommen, wie du es anscheinend zu tun pflegst, jede dieser Anzeigen mit der Lupe abzusuchen. Natürlich hast du Recht. Ich schleiche mich jeden Monat in unsere Druckerei und male dort per Hand (einen Stempel kann ich mir ja nicht leisten, Herr Burtchen!) die Bilder hinein. Nein, im Ernst, auch wenn es schwerfällt: Ich selber drucke hier gar nix. Geld bekommen wir vom Auftraggeber dieser Werbung natürlich nicht, sondern wir werden vom Verbund der Optiker gesponsert, die dadurch mehr Kundschaft erhalten und auch deutlich mehr Lupen und sonstige Sehhilfen absetzen können.

Flirt

Ich betreibe eine Online-Community, in der die Mitglieder miteinander flirten können, und da ich gerne meine Seite etwas bekannter machen wollte, wollte ich Sie fragen, was Sie mir anbieten könnten, entweder Banner oder Werbung oder vielleicht einen Artikel im Heft. Oder hätten Sie noch einen anderen Vorschlag?

Mit freundlichen Grüßen
Mik

Spontan würde ich jetzt sagen, dass Sie sich vielleicht vorher fragen sollten, was Sie uns anbieten können. Oder warum sollten wir helfen, Ihre Seite bekannter zu machen? Ein diesbezügliches Angebot unterbreitet Ihnen gerne unsere Werbeabteilung. Eine redaktionelle Berichterstattung müssen wir jedoch leider ablehnen, da dies schwerlich zu unseren Inhalten kompatibel zu gestalten wäre und nach meinem Wissenstand alle Kollegen noch im Real Life 1.0 flirten.

Sonderheft

Hallo,
ich habe es versäumt, mir Ihr aktuelles Sonderheft zu besorgen. Kann man es irgendwo kostenlos runterladen?

MfG Harry Kühn

Leider sehen wir uns gezwungen, unseren Lebensunterhalt durch den Verkauf von Zeitschriften zu finanzieren. Diese als kostenlosen Download anzubieten, wäre kontraproduktiv, um das Wort „saublöd" zu vermeiden. Wenn Sie eines unserer Sonderhefte nicht beim Händler Ihres Vertrauens finden, kann dies auch bequem auf unserer Homepage geordert werden, wobei wir etwas Liquidität natürlich voraussetzen müssen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(D) Datenschutz



Ein weiterer Begriff aus der Mythologie des Computerzeitalters. Meistens nur noch in Verbindung mit den Begriffen „schizophren" und „scheinheilig" benutzbar. Windows-Meldungen nach Redmond oder Speicherung der eigenen IP pflegt der Durchschnitts-User mit Wehklagen und Geschrei zu kommentieren, während gleichzeitig ohne Murren akzeptiert wird, dass alleine Google und Amazon mehr über ihn wissen als die eigene Mutter. Benutzern des sogenannten Web 2.0 ist Datenschutz in der Regel gänzlich schnuppe, da wird jede Peinlichkeit mit dem Elan eines Exhibitionisten der Öffentlichkeit preisgegeben.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Pet's Eye

Hundekamera

Da ja inzwischen wirklich jeder schon eine eigene Digicam hat, müssen natürlich stets neue Kundenkreise erschlossen werden. Was liegt da näher, als den besten Freund des Menschen (nein, der Hund, nicht das Auto) nun auch mit einer Kamera am Halsband auszustatten, die in einstellbaren Intervallen ein Foto knipst. Da mein Exemplar der Rasse Canis lupus forma familiaris jedoch vorwiegend anderen Mitglieder seiner Gattung am Hintern schnüffelt, würde ich auf solche Fotos dann aber doch gern verzichten.

http://www.discoverthis.com/pet-view-camera.html

LESER DES MONATS

Falk Melzer fand in seinem Urlaub wirklich ungewöhnliche Lokalitäten.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Beyerdynamic, Enermax und Leo zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

! TREUE-Gewinnspiel
Details unter:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Beyerdynamic

Beyerdynamic, der Mikrofon- und Kopfhörerspezialist aus Deutschland, hat mit dem MMX 300 ein Hochleistungs-Headset für Gamer und Multimedia-Fans im Angebot. Der Clou: Das Headset basiert auf einem Spezialmodell, das speziell für die private Luftfahrt entwickelt wurde – dort stehen Soundqualität und Ergonomie an oberster Stelle. Dank eines Konverters ist das MMX 300 auf Wunsch auch ganz ohne Treiber über den USB-Port verwendbar.

6x
Beyerdynamic MMX 300

beyerdynamic))))

WERT: 1.800 EURO

Leo

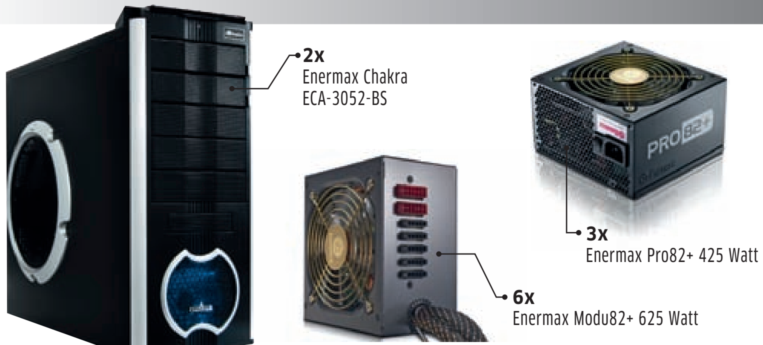
Mit dem „Dicker Fisch 1" aus der Piranha-4-Gaming-Serie von Leo könnte einem unserer Leser ein schicker Preis ins Netz gehen. Das Hochleistungs-Spiel-System ist außer mit einem Core-2-Quad-Prozessor von Intel mit vier Kernen und einer 8800-GT-Grafikkarte von Nvidia ausgestattet. Eine große 500-GByte-Festplatte und zwei GByte-Speicher runden die umfangreiche Hardware-Ausstattung ab. Leinen los und Angeln ins Wasser – diesen Fisch müssen Sie haben!



1x
Leo Piranha 4 Gaming „Dicker Fisch 1"



WERT: 1.400 EURO



2x
Enermax Chakra ECA-3052-BS

3x
Enermax Pro82+ 425 Watt

6x
Enermax Modu82+ 625 Watt

Enermax



Egal ob Spieler oder Multimedia-Fan – das Chakra von Enermax lässt keine Wünsche offen und besticht durch ein schickes, durch Aluminium geprägtes Design. Für viel Frischluft und eine geringe Geräuschentwicklung sorgt ein gigantischer 25-Zentimeter-Lüfter mit integrierter Regelung. Damit Sie auch das passende Netzteil zum Gehäuse haben, gibt es das Modu82+ mit Kabelmanagement oder das Pro82+ zu gewinnen. Beide Netzteilserien überzeugen darüber hinaus mit einem sensationellen Wirkungsgrad von bis zu 88 Prozent.

WERT: 1.300 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Welches Beyerdynamic-Headset liefert überragenden 5.1-Sound?

a) **ROFL 5.000** b) **AFK 15** c) **Headzone Game** d) **THX 666**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 63 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de**
nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden,dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 02. Juli 2008.

VOR 10 JAHREN

Juni 1998



HARDWARE-TRENDS

Grafik-Showdown

Matrox und Intel treten mit den eigens entwickelten Chips MGA-G200 und i740 gegen etablierte Kombi-Karten mit Rendition V2200 und Nvidia-Riva-128-GPUs an. Intel ist vor allem günstig, derweil die Matrox Millennium in Geschwindigkeit und Qualität die Konkurrenz überflügelt – und mit 500 Mark das Doppelte kostet. Weiterhin auf dem Geschwindigkeitsthron: die Voodoo-2-Karten. Die kosten allerdings noch mal 50 Mark mehr und beherrschen kein Direct X, das bald in Version 6 erscheint und damit endgültig zum Standard wird.

DIE TOP-5-TESTS

1. Commandos (dt.) 91% | Eidos
Der Vorreiter für hirnschmalzfordernde Echtzeit-Taktik

2. Gex 3D: Enter the Gecko 89% | Eidos
Das Echsen-Jump&Run geht mit 3D-Räumen in Richtung **Tomb Raider**.

3. Judge Dredd Pinball 85% | Pinball Games
Der erste Flipper mit bekannter Lizenz

4. Deathtrap Dungeon 82% | Eidos
Sechs Seiten zeigen: Das Rollenspiel ist gut, aber nicht der erhoffte Überflieger.

5. KKND 2 76% | Infogrames
Fordernd. Gegenüber **Starcraft** geht es als schlichtes Standardspiel unter.

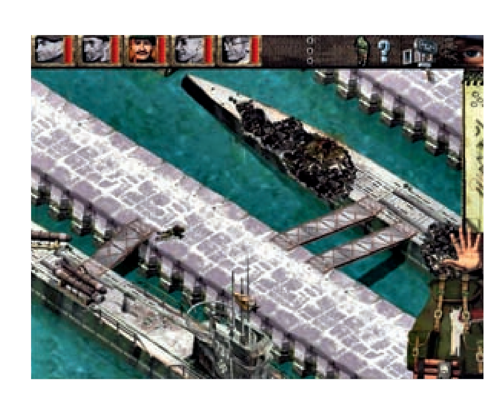
HEFT-HIGHLIGHTS

Demo-Flut

Käufer erhielten sechs Exklusiv- sowie 17 weitere Demos, darunter **Heart of Darkness**, **Commandos**, **Judge Dredd Pinball** und **KKND 2** sowie auf der Plus-Heftvariante die Vollversion des Echtzeit-Strategiespiels **Z**. Ein neues HTML-Menü verbesserte die Datenträgerbedienung. Dem kommenden Shooter-Highlight **Unreal (dt.)** huldigte ein 16-Seiten-Booklet und in acht Seiten Report drohte **Siedler 3 Anno 1602** und **Ages of Empires 2** zu besiegen.

TEST DES MONATS

Commandos: Hinter feindlichen Linien (dt.)

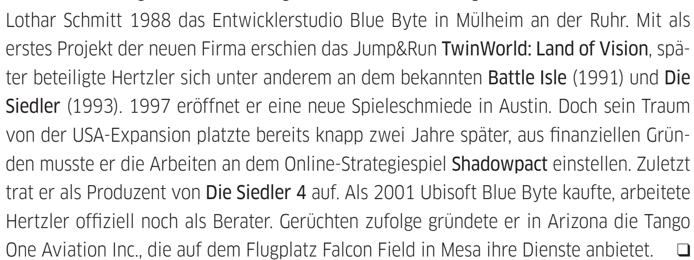


Subtrahiert man Basenbau und große Armeen von einem Echtzeit-Strategiespiel, kann dann noch Spielenswertes übrig bleiben? Es kann! **Commandos** verband als erstes PC-Spiel taktische Kämpfe à la **Jagged Alliance** mit einem Echtzeitablauf und kniffligen Aufgaben – und fesselte! Mit maximal sechs Spezialkräften der British Commandos infiltrieren und sabotieren Sie deutsche Militäreinrichtungen im Zweiten Weltkrieg. Ihre Leute befehligen Sie per Mausklick aus der Vogelperspektive oder lassen diese per Tastendruck vorgegebene Aktionen ausführen. Es gilt, das richtige Timing zu finden, die individuellen Fähigkeiten der Figuren richtig einzusetzen und Schwachstellen der Bewacher aufzudecken, um so unbemerkt und ohne Verluste den Auftrag zu erfüllen – was knackig schwer ist. Die sechs Seiten füllte Tester Harald Wagner überwiegend mit Lob, seine Motivationskurve – die wurde nämlich eine Ausgabe früher (6/98) als dauerhafte Institution eingeführt (siehe unten) – spuckte eine Spielspaßwertung von 91 Prozent aus und in seinem Fazit freute er sich: „Endlich wurde das Einerlei der **C&C**-Clones durchbrochen." Aus der „bestechenden Spielidee", wie Harald Wagner schrieb, entstanden nicht nur zwei weitere Teile plus Add-ons, diese fand zudem Nachahmer, beispielsweise zwei Jahre später mit **Desperados: Wanted Dead or Alive** der deutschen Softwareschmiede Spellbound Entertainment. Kurios: In der deutschen **Commandos**-Version fehlen nicht nur NS-Symbole und Blut. Vielmehr verwandeln sich gefallene Gegner in Soldatengräber, sehen aber wieder ganz normal aus, wenn man sie wegträgt. ❏

WAS WURDE EIGENTLICH AUS …?

Thomas Hertzler





Bei Rainbow Arts programmierte Thomas Hertzler unter anderem den 1987 erschienenen Titel **Bad Cat** für den Atari ST – eine Art Sportspiel mit einer Katze – und setzte das 2D-Jump&Run **The Great Giana Sisters** für den Amiga um. Doch er wollte sein eigenes Studio und gründete mit dem Kollegen Lothar Schmitt 1988 das Entwicklerstudio Blue Byte in Mülheim an der Ruhr. Mit als erstes Projekt der neuen Firma erschien das Jump&Run **TwinWorld: Land of Vision**, später beteiligte Hertzler sich unter anderem an dem bekannten **Battle Isle** (1991) und **Die Siedler** (1993). 1997 eröffnet er eine neue Spieleschmiede in Austin. Doch sein Traum von der USA-Expansion platzte bereits knapp zwei Jahre später, aus finanziellen Gründen musste er die Arbeiten an dem Online-Strategiespiel **Shadowpact** einstellen. Zuletzt trat er als Produzent von **Die Siedler 4** auf. Als 2001 Ubisoft Blue Byte kaufte, arbeitete Hertzler offiziell noch als Berater. Gerüchten zufolge gründete er in Arizona die Tango One Aviation Inc., die auf dem Flugplatz Falcon Field in Mesa ihre Dienste anbietet. ❏

NEUES TESTSYSTEM

Die Evolution der Motivationskurve

Kaum zu glauben: Die Wurzeln unserer Motivationskurve lassen sich über zehn Jahre zurückverfolgen – mindestens. Ließ sich ein Exemplar bereits in der Ausgabe 6/98 blicken, so wurde die Kurve mit der 7/98 schließlich zu einer festen Institution des Wertungskastens in allen großen Tests. Immerhin mit Kommentaren zu Spitzen und Durchhängern versehen, allerdings statt der heute üblichen 10er-Werte im 100%-Bereich verlaufend und ohne zugeordnete Bilder. So blieb sie jahrelang bestehen – und verschwand dann mit dem von Grund auf neuen Design der Ausgabe 4/01 spurlos. Das nächste Lebenszeichen der Kurve folgte im Heft 9/04, abermals ausgelöst durch eine optische und inhaltliche Überarbeitung des Magazins. Ab da tauchte die Kurve dann in verkleinerter Form wieder regelmäßig als Teil des Bewertungssystems auf und gab die Laune der Tester in zehn Stufen von 0 (frustriert) über 5 (neutral) bis 10 (begeistert) wieder. Ein Vorbote des nächsten Evolutionsschritts dann in der Ausgabe 12/05: eine Motivationskurve zu **Age of Empires 3**, die eine komplette Doppelseite für sich beanspruchte, inklusive zeitlicher Zuordnung und wertungsrelevanter Kommentare zu den Missionen. Die Neuerungen wurden für alle Tests übernommen – somit war die Kurve in dieser Form der Archetyp unseres bis heute gültigen Wertungssystems, trotz kleiner Variationen wie platzsparender Abarten und diverser Verbesserungen, etwa der Umstellung auf waagerechte Linien. ❏

MEISTERWERKE

Half-Life 2

AUF AB-18-DVD
• Video zum Spiel

PC GAMES 12/04 ÜBER HALF-LIFE 2
Das sagten wir damals …

ZAHLEN UND FAKTEN	
Entwickler: Valve	
Studionote: Sehr gut	
Publisher: Vivendi Universal	
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)	
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32	
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren	
HARDWAREANFORDERUNGEN	
Minimum: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2	
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3	
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4	
PRO UND CONTRA	
+ Spannender Spielablauf von Anfang bis Ende	
+ Durchgehend grandiose Grafik	
+ Realistische, spielerisch relevante Physik	
+ Gravity-Gun	
+ Üppiger Spielumfang (ca. 20 Stunden)	

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	Sehr gut (95)
96	Sound	Sehr gut (94)
	Steuerung	Sehr gut (95)
	Mehrspieler	Sehr gut (90)

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Da krachte und rumste es"

PC Games: Die Testbedingungen zu **HL 2** waren so ungewöhnlich wie das Spiel …
Thomas Weiß: „**HL 2** sollte über Steam erscheinen. Das brach mit unserer Routine: Review-Version zugeschickt kriegen, in der Redaktion spielen, schreiben.


THOMAS UND HEINRICH zu Besuch bei Valve.

Valve lud uns daher zu sich nach Seattle ein: zum Testen, eine Woche lang. Alles erlaubt."
PC Games: Wie lief das ab?
Thomas Weiß: „Doug Lombardi, der PR-Manager von Valve, führte uns in ein Zimmer, wo High-End-Rechner, Breitbildschirm-TFT und 5.1.-Surround-Anlage wie Mahnmale standen. Da krachte und rumste es teils dermaßen laut, dass eine Valve-Mitarbeiterin nebenan die Türen schloss und dann, als das nicht half, um Senkung der Lautstärke bat. Wir hatten Mitleid."
PC Games: 96 Spielspaß-Prozent, die höchste Wertung der PC-Games-Geschichte: im Rückblick zu hoch?
Thomas Weiß: „Ich respektiere Spieler, die sagen, ihnen seien Szenen zu langatmig gewesen. Mein Urteil lautet anders. Kein Ego-Shooter hat mich so verblüfft. **Episode 2** und **Call of Duty 4** reichen an dieses Erlebnis heran, aber ihnen fehlt die Innovation im Fach Physik."
PC Games: Hallt der Aufschrei gen Steam noch nach?
Thomas Weiß: „Schwach. Dass der Hinweis ‚Internet-Verbindung nötig' auf der Packung unterging, vergiftete die Stimmung. Die Aufregung hat sich gelegt, solche Dinge sind besser geworden. Benutzerfreundlichkeit à la Steam scheint mehr zu wiegen als das, was User an der Online-Plattform abschreckt."

Üblicherweise landen Klassiker älterer Bauart in dieser Rubrik, zuletzt waren es **Descent 1** und **2**. Nun rückt **Half-Life 2** heran und manch einer mag sich wundern: So alt ist das doch gar nicht? Nein, so alt ist es nicht. Aber so gut. Von der Veröffentlichung bis jetzt dauerte es ein bisschen länger als drei Jahre – was genügte, um den Shooter aufs Meisterwerk-Podest zu hieven. Immerhin brauchte Valve sechs Jahre zur Entwicklung. Und jede Sekunde des Programmierens, des Designens, des Testens merkt man dem Titel an.

Schon bei Beginn krallt sich eine im Kern unangenehme, aber fesselnde Atmosphäre am Spieler fest: Da steigt man in der Figur Gordon Freemans in eine Bahnhofshalle hinein, überall Wachposten mit Knüppeln, Überwachungsdrohnen, Sperrgebiete und hoch droben eine Leinwand, darauf ein Mann mit sanften Zügen wie Osama bin Laden, weißes Haar, weißer Bart, er redet durch Lautsprecher mit sonorer Stimme, als werde alles gut, als käme die Welt in Ordnung. Tatsächlich gibt er sie dem diktatorischen Untergang preis und seine Combine-Wächter arbeiten ihm zu. Freeman gehört zum Widerstand, kämpft dagegen an. Den schwierig zu vermittelnden Story-Kontext eines von Gewalt geprägten Überwachungsstaats bildet **Half-Life 2** mit einem Fingerschnippen.

Von Beginn an bis zuletzt rollt sich durchs Zusammenspiel von Grafik, Sound, Skripts und Level-Design ein roter Stimmungsteppich vorm Spieler aus, den kein anderes Studio zu nähen verstand. Und Valve reizte nicht nur die Mechaniken des Genres bis zum Anschlag aus, sondern durchstieß auch technische Grenzen: Man drückt dem Publikum die Gravity Gun in die Hand – die schönste Kanone, seit es Shooter gibt – und lässt es toben im Reich der realistischen Physik. Gegenstände fliegen auch in anderen Spielen umher, aber in **Half-Life 2** haben sie spielerische Relevanz. (tw) ❑



▲ **GESICHTSLOS** | Die Combine-Gegner hatten Masken auf – das ist einer der Gründe, warum die BPjM den ab 18 Jahren freigegebenen Ego-Shooter durchgewunken hat.

◀ **WIE MENSCHEN** | NPC-Fäden ziehen ausgetüftelte Skripts, Bewegungen wirken lebendig. Hier setzte **HL 2** dezente Maßstäbe.

HOCHPROZENTIGE TRAUMWERTUNGEN

Half-Life 2 verzauberte weltweit Spiele-Redakteure. PC Games vergab die bislang höchste Wertung. Die englischsprachige Presse war ähnlich angetan:

- **Gamespot: 9.2 von 10.** „Half-Life 2 ist ein sehr beeindruckender, mitreißender Shooter und er ist eine würdige Fortsetzung zu einem der besten Spiele aller Zeiten."
- **IGN: 9.7 von 10.** „Ein nahezu makelloser First-Person-Shooter. Der Mix aus anspruchsvollen und wilden Schießereien, Rätseln, Fahreinlagen und Squad-Kontrolle funktioniert hervorragend und treibt den Spielablauf perfekt voran."
- **PC Gamer: 98 Prozent.** „Half-Life 2 ist wohl das beste Computerspiel, das bislang entwickelt wurde, ein bahnbrechendes Erlebnis des interaktiven Entertainments."
- **Computer Gaming World: A aus F bis A+.** „Valves Kunstwerk ist unerreicht in der Spiele-Industrie. (…) Man spielt ein Spiel wie **Half-Life 2** und wünscht sich, dass doch alle so gut wären wie dieses."
- **Edge: 10 von 10.** „Half-Life 2 ist ein weiterer First-Person-Shooter. Aber in Bezug auf Action, Story-Präsentation, technischen Fortschritt, Atmosphäre und spielerischer Intensität lässt er Genre-Konkurrenten weit hinter sich."
- **Gamespy: 5 von 5.** „Endlich liefert Valve Software seinen Nachfolger ab, einen beeindruckenden Ritt, der zu den besten Ego-Shootern überhaupt zählt."

Close Up

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



WER IST EIGENTLICH DIESER LAN…
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70
€ 14,90

VIDEO GAMES RUINED MY LIFE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-893.00 € 15,90

„KILLER-SPIEL" SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 € 14,90

CHOOSE YOUR WEAPON
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-900.50 € 15,90



ROME CAP
schwarz, Einheitsgröße
mit Metallverschluss zum Verstellen, Wildlederoptik
T-880.55 € 9,99



WENN WIR NICHT GEWINNEN TRETEN WIR...
T-Shirt, grün
Größen: M, L, XL, XXL
T-847.90 € 15,90

ICH UNTERSTÜTZE DEUTSCHLAND
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-893.10
€ 15,90

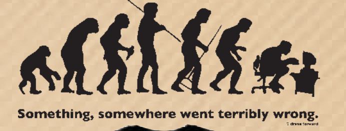
BACKPRINT
UND JEDE ANDERE MANNSCHAFT DIE GEGEN ITALIEN SPIELEN WIRD



POKER ABC
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-863.85 € 14,90



DAS LEBEN IST KEIN PONYHOF
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.90 € 14,90
Girlie-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L
T-884.20 € 18,90



EVOLUTION
Something, somewhere went terribly wrong
T-Shirt,schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40
€ 15,90

DIRECTOR'S CUT SHIRTS: LET'S GO BOWLING
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-894.55 € 16,90



JÄGER DES VERLORENEN T-SHIRTS
T-Shirt, braun, mit aufwändigem Druck
Größen: M, L, XL, XXL
T-900.00
€ 16,90



THE DUDE MINDS
T-Shirt, Stahlblau
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.30
€ 15,90

WENN ICH DU WÄR, WÄR ICH LIEBER ICH
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-902.35 € 13,90

WENN MAN KEINE TIERE ESSEN SOLL...
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-885.25 € 14,90



TRINKERHELM mit zwei Dosenhalter, kommt in rot, gelb, weiß oder hellblau. Aus Kunststoff, Einheitsgrösse, innen verstellbar, mit Schläuchen.
Z-528.720 € 9,99



COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25 € 14,90



CHUCK YOU
T-Shirt in Premiumqualität, grau
Größen: M, L, XL
T-902.65 € 15,90



FIRST WE KILL IT - THEN WE GRILL IT
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-899.30 € 14,90

NUDELN MACHEN IST AUCH KOCHEN!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-908.50 € 14,90

FOLIENGRILLER SIND VERBRECHER
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-899.20 € 14,90



ICE SHOT GLASSES
12 Schnapsgläser mit Tablett aus Kunststoff
Schnapsgläser aus Eis - damit ist eine optimale Versorgung der Partygäste gewährleistet. So kann nichts mehr daneben gehen. Maße inkl. 12 Gläser auf dem Servierteller: 32,5x20x6,5 cm
Buchstäblich das 'coolste' Getränk! Einfach Wasser einfüllen, in den Gefrierschrank stellen und nach kurzer Zeit hast du coole, gefrorene Schnapsgläser.
Z-834.320 € 12,90

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 07/08 **Vollversion: Star Wolves**



PC Games 07/08 Vollversion: Star Wolves



PC Games 07/08

Vollversionen:
- Star Wolves
- Trackmania Nations Forever
- Ashampoo Photo Optimizer[1]

Gratisspiele:
- Frayed Knights Pilot Episode
- Freeciv
- Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen

Top-Demos:
- Perry Rhodan
- Worldshift

Top-Videos:
- Alone in the Dark
- Grand Theft Auto 4
- Meisterwerke: Half-Life 2[2]
- Race Driver: GRID
- Rollenspiel-Special

[1] Registrierung erforderlich
[2] Nur auf Ab-18-DVD

UMTAUSCH-COUPON

Name _______ Vorname _______

Straße, Hausnummer _______

PLZ, Wohnort _______

Fehlerbeschreibung _______

Nr. der Ausgabe: 07/08

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth


TOP AKTUELL!
Planet Soccer Best.Nr.38654
Wähle Dein Lieblingsfußball-Team und gewinne mit etwas Glück die Fußball-Meisterschaft...
Football Chix Best.Nr.38443
Fülle die Fläche des Feldes nach und nach aus. Als Belohnung darfst Du mit den Girls spielen...
HANDY GAMES
Soccer Hooligans 38655
Hau auf den Schiedsrichter, kämpfe gegen die Fußballfans und Polizei.
FootBallz 38538
Du musst den goldenen Ball erreichen. Lass Dich nur nicht von anderen treffen!
Soccer Revolution 38379
Bringe den Gegner ins Abseits und das Fußballteam an die Spitze der Liga!
Revival 38668
Strategiespiel mit toller Grafik und verschiedenen Spielzüge. Top!
Star Defence 38656
Jahr 2107. Krieg zwischen den Allianzen. Beschütze die Weltraumstation NCX87.
Avenging Angel 38669
Die Hölle ist geöffnet. Auf den Straßen suchen Untote nach Menschenfleisch.
WinGames 3in1 38667
Minesweeper, Free Cell und Solitaire. Die Bürospiele gibt es jetzt fürs Handy.
Stop the Train! 38618
Du muss die Verbrecher mir Sprüngen daran hindern den Zug zu stehlen.
Sex Trip 38665
Der „Sex Trip" bietet jede Menge Spass: Blondinen und Brünette, süsse Girls..
Bogee Expedition 38624
Actionreiches Jump & Run in Urwald und Arktis. Tolle Grafik und ne Menge Spass und Action erwatren Dich hier.
Ultra Violence 38562
Super Shooter Game mit toller Nachtsimulation. Dein Nachtsichtgerät macht die Gegner zum Ziel. Also los gehts!
Rockstar Hero 38671
Du willst ein Rockstar sein, hast aber keinen Talent? Spiele die Griffe der Stars nach!
SEXXXY HANDY GAMES
SEXY Football 38567
Hol dir das heißeste Sportspiel fürs Handy.Sexy Girls und Fußball werden Dir die Zeit versüssen... Los Gehts!
Sexy Mixer 3D 38663
Erotik-Star Silvia Saint lädt ein zur heißer Partie des neuen 3D Erotik-Games...
PeepTRIS 38547
Die Sexy Variante von Tetris. Spiele dich durch, erobere Traumfrauen.
Sex Memory 38670
Einzigartige Chance, deine Traumfrau zu erschaffen. So wie Du sie willst...
Arcade Sidegolf 38556
Zeige Dein Können in abgedrehten Levels voller Herausforderungen!
Swedish Sin 38664
Superheiße Bilder von Schwedens wunderschönen Sehenswürdigkeiten.
Live Strip Poker 38660
Zeige den Gegenspielern, dass Du der beste bist. Du wirst belohnt werden.
Hentai Chix 2 38647
Hentai Mangas. Girls erwarten dich und zeigen sich in all ihrer Schönheit.
Disco Kisses 38603
Girls sind fasziniert von deinem Tanz und senden dir Küsse! Sammle sie...
Beach Dolls 38549
Heiße Babes und tolles Spiel!. Bring alle Blasen zum Platzen. Danach zeigen die Girls alles!
Nasty Babes Christine 38648
Christine liegt auf dem Bett und räkelt sich in der Morgensonne....
Strip Poker Hold´Em 38659
Spiele die beliebteste Pokerversion TEXAS HOLD'EM. Nervenkitzel pur!
TOP 10 CHARTS
Best. Nr. 20100
Alle TOP - Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis 10. Immer super aktuell auf Dein Handy!
1 2 3 ... 10
WWW.HANDYSPIEL.DE
RINGTONES
FUSSBALL
36196 Schalke Stadion
36197 Bayern Gesang
36198 Dortmund Fans
36199 Hamburg Stadion
36200 Bremen Stadion
36201 Bochum Fans
36202 Nürnberg Live
36203 Berlin Fangesang
EROTIK
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36062 Krasse Frau
36075 Big Orgasmus
36068 Zartes Vorspiel
36021 Zwei Frauen
WITZIGES
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36179 Big Ben
36182 Altes Telefon
36008 Kirchenglocken
36011 Deutsche Hymne
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36174 ICQ-Ton
36094 Jodel
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
36085 Werwolf
Sende PGO+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555**
TOP SEXXXY VIDEOS
32232 32029 32249
32060 32240 32071
32051 32009 32061
32033 32062 32014
32243 32251 32056 32055
TOP SELLER
32235
32257
32234
TOP WALLPAPER
TOP SELLER
EUROPA MEISTER 2008
45132
43383
CHAMPION 2008
45131
43257
45124 43782 43994 43081 45001
45105 43154 45093 45002 43038
45087 43770 45033 45104 45094
43930 45100 43997 45129 43768
SEXXXY LOGOS
43467 43464 43730 43728 43462
45073 45083 43623 43590 43281
42923 43315 43072 43292 43735
43460 43562 43440 43300 43073
Sende eine SMS mit AMJ + Bestellnummer an
Kein ABO
Einmalige Bestellung
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PGO + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
Star Wolves v1.0
Trackmania Nations Forever

Demos
Boogie Bunnies
Kung Fu Panda
Perry Rhodan
Sam & Max: What's new, Beelzebub?
Worldshift

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Gratisspiele
- Frayed Knights Pilot Episode
- Freeciv
- Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen

Videos
Age of Conan:
Hyborian Adventures
Alone in the Dark
Ceville
Flatout: Ultimate Carnage
Goin' Downtown
Grand Theft Auto 4
Kurztests:
- Ascension to the Throne: Der Weg der Kriegerin
- Cheggers' Party Quiz
- Landwirtschafts-Simulator 2008
- Warhammer: Mark of Chaos – Battle March
Lost Planet: Colonies
Mirror's Edge
Race Driver: GRID
Rainbow Six Vegas 2
Rise of the Argonauts
Rollenspiel-Special
Sacred 2: Fallen Angel
Stronghold Crusader Extreme
Turok
UEFA Euro 2008
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
Worldshift
Zak McKracken: Between Time and Space

Trailer
Battlefield Heroes
World in Conflict: Soviet Assault

Mods & Maps
Battlefield 2
- Offworld – Fall of Mars
Command & Conquer 3:
Kanes Rache
- Bonus-Map-Pack 1
Neverwinter Nights 2
- Der Fluch der Zwerge
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Die Legenden und Märchen von Ash'kale
Unreal Tournament 2004 (dt.)
- Squad Commander

Bugfixes
Frontlines: Fuel of War
v1.02 (Hotfi x)
Imperium Romanum v1.02 (int)
Spellforce 2: Shadow Wars
Update (int)
Two Worlds v1.7 von v1.6
(inkl. Tainted Blood)
UFO Afterlight v1.6 (DVD-Version)

(1) Registrierung erforderlich

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
Star Wolves v1.0
Trackmania Nations Forever

Demos
Boogie Bunnies
Kung Fu Panda
Perry Rhodan
Sam & Max: What's new, Beelzebub?
Worldshift

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Gratisspiele
- Frayed Knights Pilot Episode
- Freeciv
- Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen

Videos
Age of Conan:
Hyborian Adventures
Alone in the Dark
Ceville
Flatout: Ultimate Carnage
Goin' Downtown
Grand Theft Auto 4
Kurztests:
- Ascension to the Throne: Der Weg der Kriegerin
- Battle for the Pacific
- Cheggers' Party Quiz
- Landwirtschafts-Simulator 2008
- Warhammer: Mark of Chaos – Battle March
Lost Planet: Colonies
Meisterwerke: Half-Life 2
Mirror's Edge
Race Driver: GRID
Rainbow Six Vegas 2
Rise of the Argonauts
Rollenspiel-Special
Sacred 2: Fallen Angel
Stronghold Crusader Extreme
Turok
UEFA Euro 2008
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
Worldshift
Zak McKracken: Between Time and Space

Trailer
Battlefield Heroes
Prototype
World in Conflict: Soviet Assault

Mods & Maps
Battlefield 2
- Offworld – Fall of Mars
Command & Conquer 3:
Kanes Rache
- Bonus-Map-Pack 1
Neverwinter Nights 2
- Der Fluch der Zwerge
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Die Legenden und Märchen von Ash'kale
Unreal Tournament 2004 (dt.)
- Squad Commander

Bugfixes
Frontlines: Fuel of War
v1.02 (Hotfi x)
Imperium Romanum v1.02 (int)
Spellforce 2: Shadow Wars
Update (int)
Two Worlds v1.7 von v1.6
(inkl. Tainted Blood)
UFO Afterlight v1.6 (DVD-Version)

Vollversion: Star Wolves

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 800 MHz
- 128 MB RAM
- 256 MB VGA
- 1,5 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP/Vista

Top-Demo: Worldshift

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 676 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Grand Theft Auto 4

Ist **Grand Theft Auto 4** wirklich das beste **GTA** aller Zeiten? Die PC-Games-Redakteure Ansgar Steidle und Thomas Weiß liefern Ihnen erste Eindrücke anhand der Xbox-360-Version.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 07/08
Vollversion: Star Wolves
DVD
COMPUTEC MEDIA

www.pcgames.de
07/08 | € 5,30
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD
VOLLVERSION STAR WOLVES
Spellforce im All: Spaciges Rollen-Strategiespiel
75 MINUTEN VIDEOS
Alone in the Dark • Turok
UEFA 2008 • Age of Conan
Mirror's Edge • GTA 4 u.v.m.
EM-GUIDE
EM-Extraheft zum Rausnehmen
Gewinnspiel: Gordon Freeman in Lebensgröße
Video auf DVD Große Karte von Nordend
World of Warcraft
WRATH OF THE LICH KING
Bei Blizzard eiskalt angespielt: Das kann das Add-on!
GTA 4
100 Dinge, die Sie über dieses Spiel (ziemlich sicher) noch nicht wissen
DAWN OF WAR 2
Das nächste Strategie-Meisterwerk der Macher von Company of Heroes
RENNSPIELE
Endlich im Test: Race Driver Grid
Vorschau: Burnout, Flatout, Pure
ROLLENSPIELE
Auf 20 Seiten: Alles von Sacred 2 bis Drakensang
16
usk
07/08 | € 5,30
4 191278 205306 07

ProSieben
STAR ★ FORCE

Die besten
Pferde im Stall.

Gülcan & Collien ziehen aufs Land



20:15 ab Dienstag 24.6.

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

Die besten Clips auf MyVideo.de

Im nächsten Heft

❑ Test

Mass Effect



Um Haaresbreite zu spät für diese Ausgabe: Die PC-Fassung von Biowares Epos. Fesselt die Story am Rechner? Wie gut sind Steuerung, künstliche Intelligenz und Minispiele?

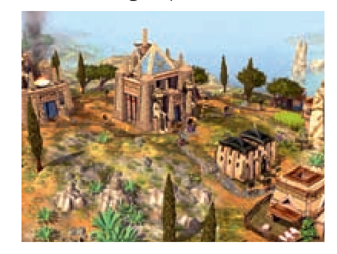
❑ VORSCHAU

Prince of Persia: Prodigy | Wir schauen uns den Prinzen im neuen Look an.



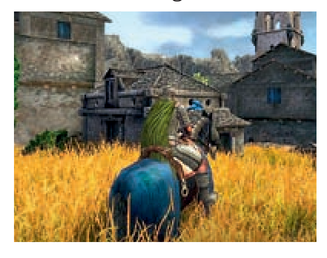
❑ VORSCHAU

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen | Wir schauen uns das Strategiespiel live an.



❑ Test

Age of Conan | Das Rollenspiel für Erwachsene im PC-Games-Langzeittest.



❑ Test

Alone in the Dark | Wie gut sind Story, Steuerung und Physik im Horrortrip?



PC Games 08/08 erscheint am 25. Juni!

Vorab-Infos ab 23. Juni auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware 70 Grafikkarten im Leistungstest. Außerdem: Großes Kühlungsspecial – so übersteht Ihr PC den Sommer.



SFT – Spiele Filme Technik Coole Technik für heiße Tage – die beste Technik für den Sommerurlaub. Mit dabei: MP3-Player und Kameras.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Chef vom Dienst	Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte	Wolfgang Fischer
Redaktion (Print)	Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos)	Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Alexander Praxl, Christian Schlütter, Michael Meyer
Redaktionsassistenz	Kristina Haake
Trainees	Charles Kolle (ck), Evelyn Miksch (em), Janina Sauther (jas), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs	Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat	Herbert Aichinger, Claudia Brose, Margit Koch-Weiß, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps	Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout	Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Hansgeorg Hafner
Titelmotiv	© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Wrath of the Lich King, Blizzard Entertainment, World of Warcraft und The Burning Crusade sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc.
Audio and Video Production	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
	www.pcgames.de
Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Redaktion	Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter	Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung	Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Stephan Donaubauer	Tel. +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah	Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel	Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias	Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


Thorshammer
e-bug installiert Original
Microsoft®-Software vor
Wielander "Thorshammer"
3943N Quad
▶ Intel Core2 Extreme QX9650 4x 3.00GHz
▶ 4096MB DDR2RAM Corsair Twin2x 6400C5DHX
▶ EVGA 780i SLI
▶ 3x 768MB GeForce 8800GTX
▶ 2x 1000GB Caviar WD10EACS 16MB Raid-0
▶ Blu-ray HD Combo Laufwerk LG GGC-H20L
▶ Blu-ray Brenner LG Electronics GGW-H20L
▶ be quiet! P6-PRO 1000W Dark Power
▶ SilverStone SST-TJ07B
▶ Microsoft® Windows Vista™ Home Premium 64Bit
Göttliche
3.999,- EUR* Art.-Nr.: 110058812
(*inkl. gesetzl. MwSt., zzgl. Versandkosten)
Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner
e-bug
...immer ein bitchen schneller
BUG Computer Components AG
An der Bundesstr. 1
31061 Alfeld (Leine) / Godenau
www.e-bug.de
Wielander-Hotline: 0800-6644431
Mail: systeme@e-bug.de
WIELANDER
Werkzeuge der Macht
www.wielander-schmiede.de
2008 BUG Computer Components AG, Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten.